LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation 2 e PSone

SUPER CONSOLE

TEKKEN 4
La serie si evolve

FINAL FANTASY X
Recensita l'ultima fantasia di SquareSoft, la prima su PS2

84
SETTEMBRE 2001
Gruppo Editoriale FUTURA
ISSN 1126-3652
Lire 7.900
Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

INTERVISTE

Super Console parla con il regista di Final Fantasy: The Spirits Within Hironobu Sakaguchi e con gli sviluppatori di Maximo e This is Football 2002

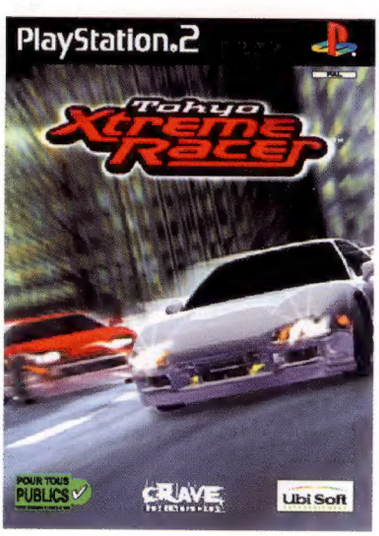
ANTEPRIME

Ico • Shin Sangokumusou 2
Police 24/7 • Evil Twin
Deus Ex • Thunderhawk
Sled Storm 2 • Time Splitters 2
Kinetica • Guily Gear X • Rez

RECENSIONI

Freak Out • Dark Cloud
Ape Escape 2001 • Rugby
Fuga da Monkey Island

TOKYO XTREME RACER - LA TUA AUTO, LA TUA CORSA, IL TUO ONORE



Entra nell'universo underground delle gare illegali! Lanciati a folle velocità sulle autostrade di Tokyo a più di 320 km/h e sfida altri 400 piloti ciascuno con il proprio stile di guida. Per diventare il dio della strada, attrezza il tuo bolide con oltre 200 accessori e usa il tuo logo personale.

Non ci sono regole, non ci sono leggi...
Una cosa sola conta: essere il più veloce!

PlayStation.2 Genki CRAVE ENTERTAINMENT Next game www.nextgame.it Ubi Soft

"PlayStation" and "PlayStation 2", are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria. Tokyo Xtreme Racer(tm) © 2001 Genki Co., Ltd. All rights reserved. Published and distributed by Crave Entertainment, Inc. under license from Genki Co., Ltd. Tokyo Xtreme Racer, Crave Entertainment and the Crave Entertainment Logo are either trademarks or registered trademarks of Crave Entertainment, Inc. in the United States and other countries. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. Co-published by Ubi Soft Entertainment and Crave Entertainment, Inc. under license from Crave Entertainment, Inc. / FKGB

LAMBORGHINI
...you're burning the way
X TECNOLOGIES
www.xtecnologies.com

Sommario

in questo **numero** 84

SUPER CONSOLE

DIRETTORE ED EDITORE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Sergio Cangialosi, Paolo Cardillo, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Marco Ravetto, Massimo Rovatti, Stefano Russo e Primoz Skulj

Gruppo Editoriale Futura S.P.A.
PRESIDENTE
Paolo Reina
AMMINISTRATORE DELEGATO
Gualtiero Rudella
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE DIFFUSIONE, MARKETING E ABBONAMENTI
Manuel Minati
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. ***Super Console*** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Play* - Paragon Publishing Ltd. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.900. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI
Gruppo Futura S.p.A. c/o Freepping s.r.l.
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro - Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13/14-18)
Fax: 055/3204290
e-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti vanno effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

Tekken 4 020

ICO 022

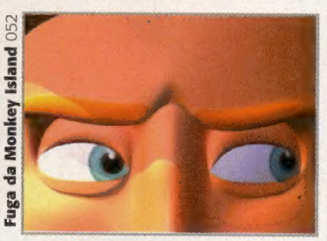
Thunderhawk 027

Deus Ex 018

Evil Twin 024

Final Fantasy X 046

Dark Cloud 050


Fuga da Monkey Island 052

Ape Escape 2001 058

Freak Out 060

ANTEPRIME

037 Capcom vs SNK 2
018 Deus Ex
033 ESPN X-Games Skateboarding
024 Evil Twin
029 F1 2001
037 Guilty Gear X
022 Ico
036 Jak & Daxter
038 Kinetica
041 Lotus Challenge
014 Maximo
041 MX 2002
026 Police 911
040 Prisoner of War
039 Rez
036 Rubu Tribe
032 Shaun Palmer's Pro Snowboarder
023 Shin Sangokumusou 2
034 Silent Hill 2
039 Sky Gunner
030 Sled Storm 2
040 SOCOM: US Navy Seals
038 Star Wars Racer II: Racer Revenge
020 Tekken 4
016 This is Football 2002
027 Thunderhawk: Operation Phoenix
035 Time Splitters 2
028 WWF Smackdown! Just Bring It

RECENSIONI

058 Ape Escape 2001
072 Asterix – Il Folle Banchetto
072 Beat Mania: The Sound of Tokyo
056 CART Fury Championship Racing
050 Dark Cloud
068 Dave Mirra BMX: Maximum Remix
049 Ephemeral Fantasia
046 Final Fantasy X
060 Freak Out
052 Fuga da Monkey Island
062 International Soccer League
071 J.L. Jikkyou Winning Eleven 2001
064 Keyboardmania
066 Mat Hoffman's Pro BMX
065 modemgroove: Ministry of Sound
054 NASCAR Heat 2002
075 Nick Toons Racing
075 Ralph il Lupo all'Attacco
063 Rugby
074 TechnoMage
073 The Dungeon
073 The Sniper
071 UEFA Challenge
074 Virtual Kasparov
057 Wacky Races
070 World's Scariest Police Chases

RUBRICHE

008 PlayWorld
042 Intervista
076 PlayGround
080 PlayFAQ
081 Game Development
082 PlayVideo
084 OuterWorlds
090 Retro History
092 The First Place
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Primo Piede

Intervista 042

EDITORIALE

Siamo dei losers. Sono trascorsi più di 2 anni da quando l'industria del videogioco, silenziosa e bastarda, ha sopraffatto il giro d'affari della ben più nobile industria cinematografica. Abbiamo sorvolato Hollywood con un bimotore poligonale lanciando volantini inneggianti Lara Croft e i Pokémon. Abbiamo lordato il mondo di gadget a forma di idraulico mafioso. Ci siamo addirittura concessi delle incursioni sul loro stesso campo, sparpagliando per le sale cinematografiche pellicole di dubbio gusto e compromettendo gente come Bob Hoskins, Angelina Jolie, Christopher Lambert, gli U2. Alcuni se lo sono anche meritato, diciamo la verità. Ma noi, alla fine della fiera, siamo rimasti dei losers. Perché non abbiamo bisogno dei loro soldi, e i loro soldi non ci sono serviti a niente. Il fatto che il videogioco abbia raggiunto una diffusione ed una potenza industriale degna delle più rinomate merci artistiche (e via di dibattito sulla definizione) non ci ha portato a nulla. Al contrario, ha scatenato nelle menti corrotte dei videogiocatori solo un'errata convinzione, quella di essere usciti definitivamente dal ghetto. Ma non è così. Il videogioco è ancora nella melma profonda nella quale abbiamo messo i piedi noi stessi. Il selvaggio può anche diventare ricco, ma è destinato a rimanere selvaggio. In un ambiente dove la quasi totalità della stampa specializzata attenta alla dignità del videogioco (oltre che del giornalismo) con una professionalità ed un livello culturale medio a livello di nursery; dove la comunità dei videogiocatori si limita a lunghi dibattiti circa il numero dei poligoni e a monologhi autocelebrativi dei proprio possedimenti; dove i producers, sapendo con chi hanno a che fare, scaricano sul mercato tonnellate di videoludopoltiglia con la certezza di massimizzare i profitti; in un ambiente del genere io non mi riconosco. Continuo a cercare luoghi, virtuali o fisici, dove si faccia cultura del videogioco, e non ne trovo. Forse un paio, forse meno. Ma sono starnuti nella nebbia. Ed io non voglio stare nella nebbia, non voglio stare con questi losers. Rivendico la completa legittimazione culturale del videogioco. Voglio che ne siano riconosciute le potenzialità artistiche. Pretendo che qualcuno oltre i soliti noti si renda conto di cosa hanno significato gli ultimi 20 anni di intrattenimento elettronico. Ma cosa diavolo posso pretendere se sono circondato solo da perdenti? Falliti con la loro legittima copia di back-up e la loro ridicola certezza di aver capito come funziona il mondo. Povere anime che assecondano l'idea comune che vuole il videogiocatore un'entità simile al disadattato. Non chiedetevi cosa il videogioco può fare per voi, chiedetevi cosa potete fare voi per il videogioco. JFK si rivolterà nella tomba. Ma alla fine rimarranno comunque parole inutili, da impacchettare e dimenticare alla svelta. E allora fate come preferite. Proseguite pure nell'opera di autoimbarbarimento, nella stasi culturale, nell'involuzione ad oltranza. Probabilmente è destino. Siamo dei losers. E lo siamo perché non facciamo nulla per non esserlo. D'altra parte, si sa, loser è chi il loser fa. E un caro saluto a Forrest Gump...

ivan**fulco**

© CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO.LTD. RESIDENT EVIL is a trademark of CAPCOM CO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

CAPCOM PlayStation.2

LA VITA SENZA RESIDENT EVIL.

FINORA IL PIU' TERRIFICANTE.

>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

Sega in Europa con Sony ed Infogrames

La rinata softco nipponica si affida a vecchi amici e nemici per sfondare nel difficile mercato europeo.

Dopo aver abbandonato il mercato dell'hardware per riscoprirsi content provider a tutti gli effetti, il prossimo obiettivo di Sega è assicurarsi che la sua produzione giunga agevolmente nelle mani degli utenti. Per quanto apparentemente accessoria, la questione distributiva è di vitale importanza per una società il cui bilancio economico è ora più software-dipendente che mai. Tolti gli introiti derivanti dalla vendita dell'hardware e strozzato l'afflusso di royalty proveniente da chi per quell'hardware produceva, ciò che resta è il software, il proprio software, e venderne il più possibile è imperativo categorico. Per farlo è necessario allestire o rafforzare una rete distributiva il più possibile capillare e, laddove questo sforzo appaia improbo, affidarsi a terzi. E' questo il caso dell'Europa. Se in America e Giappone Sega può considerarsi presente grazie ad una soddisfacente rete di distributori locali, su buona parte del Vecchio Continente la sua esistenza può dirsi quasi trascurabile. Uno dei principali nodi da sciogliere per il nuovo COO di Sega Europe, Yoshi Sakai, è stato quindi quello di trovare il partner ideale per diffondere il verbo ludico di Sega nel mercato nostrano, storicamente il meno coltivato dalla società nipponica. L'operato di Sakai ha sortito i propri effetti lo scorso mese di giugno con l'annuncio di due accordi distributivi eccezionali che coprono in un lampo tutto il mercato Europeo. Sony Computer Entertainment Europe distribuirà sette titoli Sega esclusivi per PlayStation2 mentre Infogrames si curerà dello smistamento dei titoli per GBA, GameCube ed Xbox. Ma addentriamoci più nello specifico dei due accordi, partendo dall'ultimo. Il 28 giugno la società francese ha annunciato che distribuirà ben 13 giochi Sega sul mercato PAL, vale a dire **Chu Chu Rocket**, **Sonic the Hedgehog Advance**, **Puyo Puyo** ed **Advance Columns** per il nuovo portatile Nintendo, **Phantasy Star Online**, **Virtua Striker 3 ver. 2002** e **Super Monkey Ball** per GameCube, e infine **Gun Valkyrie**, **Jet Set Radio Future**, **The House of the Dead 3**, **Crazy Taxi Next**, **Sega GT 2002** ed il nuovo **Panzer Dragoon** per Xbox. Con Sony, l'accordo è stato annunciato il 20 giugno scorso e prevede la distribuzione di 7 giochi esclusivi PS2, nella fattispecie i già annunciati **Space Channel 5** e relativo seguito, **Rez** e **Virtua Fighter 4**, a cui si aggiungono le insospettabili new entry **Ecco the Dolphin**, **Ferrari 355 Challenge** ed **Head Hunter**. Ognuno di questi titoli verrà localizzato nelle cinque lingue europee più importanti e due di essi saranno distribuiti prima di questo Natale. Chris Deering, presidente di SCEE, ha commentato l'accordo dicendo: *"Uno dei migliori creatori di contenuti del momento sta realizzando giochi per il più avanzato sistema di intrattenimento digitale. E' una combinazione eccitante e vincente non solo per PlayStation2 e per Sega, ma soprattutto per i consumatori. Siamo molto felici di essere i distributori e marketeer per Sega e non vediamo l'ora di cominciare questa nuova impresa."* Dal canto suo, il presidente di Sega Europe, Yoshio Sakai, ha aggiunto: *"Questi titoli sono molto importanti per noi. I nostri team di sviluppo stanno già lavorando intensamente per realizzare i giochi migliori esclusivamente per PlayStation2. Negli ultimi 5 anni SCEE ha dimostrato di essere il miglior marketeer del settore e siamo certi che infonderanno la loro magia in questi nuovi titoli per PS2."* Non so voi, ma appena un anno fa non ci saremmo mai sognati di leggere simili dichiarazioni.

*(Dall'alto verso il basso) Alcuni giochi Sega per PlayStation2: **Ecco the Dolphin**, **Ferrari 355 Challenge**, **Head Hunter**, e **Virtua Fighter 4**. Almeno due dei titoli annunciati verranno lanciati in Europa prima di Natale.*

Metal Gear Solid 2: prima in USA

Konami ha finalmente annunciato le date di commercializzazione di **Metal Gear Solid 2** in America e Giappone. Sorprendentemente, la versione americana verrà lanciata con un mese di anticipo rispetto a quella nipponica. L'ultimo lavoro di Hideo Kojima arriverà nelle mani dell'utenza yankee a novembre, mentre i giapponesi dovranno attendere fino a dicembre. Per l'Europa si mormora marzo 2002. Il lancio novembrino negli States mira da un lato ad approfittare del clima di euforia consumistica determinato dai festeggiamenti per il giorno del ringraziamento (occorrente l'ultimo giovedì di novembre) e dall'atro a promuovere indirettamente il lancio nipponico dicembrino. Non tutti sanno, infatti, che in Giappone la serie di **MGS** non solo non ha mai ottenuto il medesimo consenso ricevuto invece in occidente, ma viene anche percepita dalle masse come di matrice occidentale piuttosto che indigena. Anticipando di un mese la release americana, Konami conta di approfittare della prevedibile bagarre che avrà luogo negli States per alimentare l'eccitazione e riscaldare i portafogli dell'utenza nipponica (parliamo di gente che è venuta a sapere del matrimonio fra il principe Naruhito e la signorina Masako attraverso i quotidiani occidentali.) Per Sony, il lancio di **MGS2** negli States non poteva cadere in un momento più opportuno considerando che nel medesimo periodo verranno commercializzati i sistemi concorrenti di Nintendo (5 novembre) e Microsoft (8 novembre).

microNEWS

- Namco ha fissato per il 13 settembre e per il 4 ottobre l'uscita di **Ace Combat 4** e **Time Crisis 2** rispettivamente, entrambi a 6.800 yen. Il secondo sarà anche disponibile in bundle con la nuova GunCon2 al prezzo di 9.800 yen (si ricorda che **TC2** è comunque compatibile con la prima GunCon per PSone). La sola GunCon2 costerà circa 3.500 yen.
- SCEI ha annunciato l'intenzione di ridurre il prezzo dei giochi PS2 dal basso budget e indirizzati ad un target adolescenziale. I primi titoli a beneficiare di questa riduzione saranno **PaRappa the Rapper 2** (26 luglio) ed **Everybody's Golf 3** (30 agosto) che verranno venduti al prezzo di 4.980 yen contro i consueti 5.800 yen. Le sedi occidentali di Sony Computer Entertainment non hanno ancora annunciato un'eventuale adesione a questa iniziativa.
- Il 13 e il 27 settembre prossimo Konami ridistribuirà in Giappone rispettivamente **Gradius III&IV**, **Mahjong Yaroze 2**, e **Ring of Red**, **Silent Scope** e **7 Blades** in edizione "The Best" (l'equivalente nipponico del nostro "Platinum"), vale a dire al prezzo di 2.800 yen cadauno. Con ogni probabilità simili tagli cominceranno ad avere luogo anche da noi a breve.
- La versione PS2 di **Half-Life** includerà un sistema di auto-puntamento alla **Zelda** per sopperire alle idiosincrasie manifestate dagli sparatutto in prima persona giocati via controller. Al medesimo scopo ambisce l'impiego delle funzioni analogiche del DualShock2: per accucciarsi sarà sufficiente tener premuto il tasto deputato al salto esercitando una maggior pressione. Il gioco permetterà comunque di configurare i tasti secondo le proprie esigenze e supporterà anche mouse e tastiere USB.
- Secondo una dichiarazione rilasciata all'emittente televisiva satellitare GameNetwork da Dan Koppel, leader designer di **Return to Castle Wolfenstein**, il seguito dello storico sparatutto di id potrebbe vedere la luce anche su PlayStation2.
- La giapponese Consumer Entertainment Software Association (CESA) ha presentato la locandina dell'edizione autunnale del Tokyo Game Show che si terrà dal 12 al 14 ottobre. Per la prima volta scompare il candido gattone che da sempre presiede l'iconografia dello show per far posto al "videogiocatore del futuro" realizzato – come gli acuti lettori di **Super Console** avranno intuito – dal Sonic Team. Al momento di andare in stampa né Nintendo né Sony hanno confermato la propria partecipazione alla fiera.

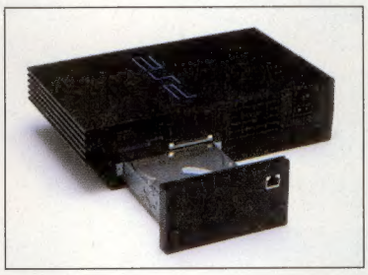
Distribuiti in Giappone i primi **HDD** per PlayStation2

Il 19 luglio scorso ha preso il via la distribuzione dei primi HDD per PlayStation2 sul mercato giapponese. Nell'attesa di allestire una campagna promozionale massiva eventualmente supportata da killer application ad hoc, Sony Computer Entertainment ha preferito sondare il terreno proponendo la vendita della periferica esclusivamente online, attraverso il sito di e-commerce www.jp.playstation.com. Il 5 luglio, SCE ha inaugurato la campagna prenotazioni annunciando prezzo e caratteristiche definitive della periferica. Due i modelli disponibili: uno esterno a 19.000 yen ed uno interno a 18.000 yen. Oltre ai già noti 40GB di memoria, entrambi montano l'interfaccia Ethernet, ma laddove nel primo modello (quello esterno) l'Ethernet è inglobata nella scheda PCMCIA, nel secondo è disposta sul network adapter che funziona da "tappo" per l'expansion bay. Da segnalare che a differenza del network adapter annunciato per il mercato occidentale, quello nipponico non include il modem analogico. La versione interna dell'HDD, infine, trae alimentazione direttamente dalla console mentre quella esterna va collegata ad una presa di corrente a parte. Dal punto di vista software, il package dell'HDD contiene un nuovo utility disc custode dei driver di funzionamento per l'add-on (comprensivi del supporto per mouse e tastiere USB), utilità di formattazione e deframmentazione, nonché la versione 2.10 del DVD Player.

Oltre all'HDD sono stati annunciati anche i primi giochi compatibili con la periferica, vale a dire **A-Train 2001**, **Atelier Lilly**, **Train Kit for A-Train 2001**, **Jade Cocoon 2**, **Beatmania IIDX 5th Style New Songs Collection**, **Capcom vs SNK 2**, **Gitadora**, **Ace Combat 04** e **Final Fantasy X**. La maggior parte di questi titoli impiega l'HDD come cache per lo stoccaggio di dati (texture soprattutto) che potranno così essere inviati alla memoria di PS2 ad una velocità superiore rispetto a quella offerta da una lettura diretta da CD/DVD. **Final Fantasy X**, ad esempio, si ritaglia più di 1Giga e mezzo dell'HDD vomitandoci dentro l'occorrente per accelerare i tempi di caricamento. Curiosamente, il gioco di ruolo di Squaresoft non permette di registrare i salvataggi su HDD (va comunque usata la memory card), ma non è escluso che future produzioni offrano questa facoltà (non a caso, tempo permettendo, Namco la introdurrà nel proprio simulatore di volo).

Malgrado la latitanza di killer application operanti esclusivamente in combinata con l'HDD, la periferica ha venduto come il pane. Ad un'ora dall'inizio della campagna prenotazioni, le prime 10.000 unità allocate da Sony avevano già un proprietario dimostrando un inaspettato apprezzamento dell'add-on da parte degli early adopter nipponici. Al momento di andare in stampa Sony sta già raccogliendo la terza serie di prenotazioni (per altre 10.000 unità) che verranno distribuite i primi di agosto.

A completamento del processo di metamorfosi di PlayStation2 nella piattaforma multifunzionale concepita da Kutaragi e soci, Sony distribuirà a settembre anche il mouse e la tastiera USB al prezzo di 4.000 e 3.000 yen rispettivamente. Nulla è ancora noto sull'interessante monitor LCD.



PlayOnline: parte la sperimentazione

Squaresoft ha fissato per la metà di settembre l'inizio della sperimentazione del proprio network PlayOnline, una sperimentazione a cui prenderanno parte solo 500 utenti selezionati. I servizi offerti dal sito (tra cui messaggistica, email, chat, ed entertainment in generale) saranno accessibile sia da PC/MAC che da PS2 con annesso HDD obbligatorio. Il testing di **Final Fantasy XI** avrà invece inizio a dicembre e si concluderà a marzo, mese in cui l'atteso RPG online di Square diventerà di pubblico dominio su più piattaforme. Per il primo mese di attività, il server offrirà i suoi servizi a costo zero per poi cominciare a chiedere moneta da aprile in poi. Oltre che a **Final Fantasy XI**, sarà possibile giocare anche a **Tetra Master**, il mini-gioco basato su carte apparso per la prima volta in **Final Fantasy IX** per PSone. Nella versione online si potranno scambiare e vendere carte con altri utenti ed iscriversi ad una sorta di super-classificone planetario. Restando in ambito PlayOnline, si rende noto che Enix e Namco (che con la casa di **FF** hanno stretto un accordo di collaborazione qualche mese fa) offriranno specifici servizi di online gaming accessibili esclusivamente attraverso il network Square. Per collegarsi a quest'ultimo, l'utenza nipponica potrà impiegare (al di là dell'eventuale modem broadband) uno qualsiasi dei modem analogici USB fabbricati da terze parti, tra cui l'economico PS2Gate di I-O Data, scelto da Square stessa come modem ufficiale di PlayOnline. Non a caso sarà quello che useranno i 500 beta tester per la sperimentazione di cui sopra. Nulla è ancora noto per quanto riguarda l'accessibilità del servizio da parte dei giocatori occidentali. Con ogni probabilità Squaresoft farà un annuncio in merito in tempo per l'apertura del portale.

Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Agosto - settembre - ottobre 2001
18 Wheeler (17 agosto – Acclaim)
Alone in the Dark: The New Nightmare (1 ottobre – Infogrames)
Arctic Thunder (ottobre – Midway)
Bloody Roar 3 (24 agosto – Hudson)
CART Fury (settembre – Infogrames)
Dark Cloud (19 settembre – SCEI)
Dave Mirra Freestyle BMX 2 (7 ottobre – Acclaim)
D.N.A. (agosto – Hudson)
Ephemeral Phantasia (22 settembre – Konami)
ESPN X-Games Skateboarding (22 settembre – Konami)
Evil Twin (27 settembre – UbiSoft)
Extreme G3 (31 agosto – Acclaim)
F1 2001 (27 settembre – Electronic Arts)
Frogger (22 settembre – Konami)
Giants: Citizen Kabuto (22 settembre – Interplay)
Lotus Challenge (22 settembre – Virgin)
Madden NFL 2002 (20 settembre – Electronic Arts)
MSX (17 ottobre - Infogrames)
MX 2002 (22 settembre – THQ)
MX Rider (17 ottobre – Infogrames)
NFL Quarterback Club 2002 (14 settembre – Acclaim)
NHL 2002 (27 settembre – Electronic Arts)
NHL Hitz 2002 (ottobre – Midway)
Nikita (5 settembre – Infogrames)
Paris Dakar Rally (31 agosto - Acclaim)
Playmobil Hype (6 settembre – UbiSoft)
Portal Runner (22 settembre – 3DO)
Project Eden (22 settembre - Eidos)
Resident Evil Code Veronica X (6 settembre – Capcom)
Shadowman 2 (31 agosto – Acclaim)
Soul Reaver 2 (22 settembre – Eidos)
Spy Hunter (5 ottobre – Midway)
Supercar Street Challenge (28 settembre - Activision)
Test Drive (ottobre – Infogrames)
Test Drive Off Road (22 ottobre – Infogrames)
This is Football 2002 (26 settembre – SCEE)
Thunderhawk Operation Phoenix (settembre - Eidos)
Time Crisis 2 (ottobre - Namco)
Twisted Metal: Black (ottobre - SCEA)
Zombie Revenge (22 settembre - Acclaim)

Nel 2001
Ace Combat 4 (Namco)
AirBlade (novembre – SCEE)
Aliens Colonial Marines (Fox Interactive)
Baldur's Gate Dark Alliance (Interplay)
Blood Omen II (Eidos)
Capcom vs SNK 2 (Capcom)
Clock Tower 3 (Capcom/Sunsoft)
Commandos 2 (Eidos)
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex (Konami)
Dark Angel Vampire (Metro 3D)
Dead to Rights (Namco)
Deus Ex (dicembre – Eidos)
Devil May Cry (Capcom)
Drakan (novembre – SCEE)
Dropship (novembre – SCEE)
Eternal Blade (Mattel)
Evergrace 2 (From Software)
Gunslinger (Activision)
Gun Survivor 2 (Capcom/Namco)
High Heat Baseball 2002 (3DO)
Ico (SCEI)
IHRA Drag Racing (Bethesda)
Jade Cocoon 2 (Genki)
Jak&Daxter (SCEA)
Jojo's Bizzarre Adventure Chapter 5 (Capcom)
Kessen 2 (Koei)
Kinetica (SCEA)
Klonoa 2 (novembre - Namco)
Legion (dicembre – Midway)
Mobile Suit Gundam (Bandai)
Motor Mayhem (novembre – Infogrames)
NASCAR Heat (14 novembre – Infogrames)
ESPN NFL Prime Time (Konami)
Ninja Gaiden (Tecmo)
No One Lives Forever (Fox)
Prisoner of War (Codemasters)
Rayman M (novembre – Ubisoft)
Robocop (Titus)
Run Like Hell (Interplay)
Silent Hill 2 (novembre - Konami)
Sled Storm 2 (EA Canada)
Sky Gunner (SCEI)
Space Channel 5 (Sega)
Space Race (novembre - Infogrames)
Splashdown (14 novembre – Infogrames)
SSX Tricky (EA Canada)
Stuntman (novembre – Infogrames)
The Lost (Irrational Games)
Top Gun - Eras (Virgin)
Ultimate Fighting Championship (Crave)
Vampire Night (Namco)
WCW 2000 (Electronic Arts)
World Soccer Winning Eleven 5 (novembre – Konami)
wipEout Fusion (novembre – SCEE)
World Rally Championship 2001 (novembre – SCEE)
WTA Tennis (Konami)

Nel 2002
Ecco the Dolphin (Sega)
Exo (Infogrames)
Ferrari F355 Challenge (Sega)
Final Fantasy X (Squaresoft)
Final Fantasy XI (Squaresoft)
Guilty Gear X (Sammy)
Head Hunter (Sega)
MGS2: Sons of Liberty (Konami)
Mortal Kombat 5 (Midway)
Onimusha 2 (7 marzo – Capcom)
Rez (Sega)
Rubu Tribe (Interplay)
SOCOM: US Navy Seals (SCEA)
Soul Calibur 2 (Namco)
Star Wars II: Racer Revenge (Lucasarts)
Tekken 4 (Namco)
The Getaway (SCEE)
Time Splitters 2 (Eidos)
Virtua Fighter 4 (Sega)
Xenosaga (Namco)

Rhythm game **Konami** compatibile con **batterie professionali Yamaha**

La compatibilità tra i coin-op **Guitar Freaks** e **Drummania** si sta rivelando una vera fortuna per gli appassionati della serie Bemani. Per la seconda volta Konami ha deciso di riunire i due giochi in un unico titolo, disponibile in Giappone a partire dal 20 settembre. **Gitadora! Guitar Freaks 4th Mix & Drummania 3rd Mix** presenterà un numero maggiore di caratteristiche aggiuntive rispetto alla conversione dei precedenti rhythm game. Fra gli extra si segnalano brani inediti, un nuovo Endless Mode, il upporto dell'HDD e la compatibilità con le batterie elettroniche professionali Yamaha serie DTX dotate di porta USB. I fortunati possessori di queste batterie, dal costo decisamente elevato, potranno così sostituire il plasticoso controller dedicato con uno in grado di superare in qualità quello del coin-op (prodotto anch'esso da Yamaha). Restano ancora un mistero le modalità di impiego dell'HDD per PS2. E' probabile che il suo utilizzo sia connesso con l'Edit Mode che consente di personalizzare l'esecuzione delle musiche. Com'è accaduto nel precedente **GF 3rd Mix & DM 2nd Mix**, tra le canzoni disponibili saranno presenti cover di brani realizzati da artisti famosi internazionali e giapponesi quali Bon Jovi, SMAP e Puffy.

Shake it **Bravoes**

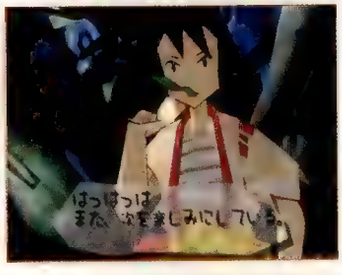
Dopo **The Maestromusic** prodotto da Konami per PlayStation, arriva da SCEI un secondo prodotto teso a simulare la direzione di un'orchestra musicale. Nella modalità di gioco principale di **Shake it Bravos** il giocatore interpreta un giovane direttore d'orchestra impegnato a recuperare fondi per salvare dalla demolizione il teatro della propria città. La struttura di gioco ricorda vagamente quella di **Samba de Amigo**, sebbene non richieda l'uso di controller dedicati. Premendo i pulsanti del DualShock2 bisogna muovere gli arti del direttore seguendo delle frecce che si muovono dal centro ai bordi dello schermo. Il colore di queste ultime indica il volume a cui devono essere suonate le note, determinato dal livello di pressione esercitato sui tasti del pad. Come avveniva in **Parappa The Rapper**, la cattiva esecuzione dei brani porta l'ambientazione a reagire di conseguenza oscillando ed assumendo colori tetri. A seconda della propria performance si ottengono dal pubblico reazioni positive, negative o di vero e proprio disgusto. In quest'ultimo caso si è obbligati ad affrontare nuovamente il livello. **Shake il Bravos** includerà un totale 34 brani tra cui parti dello Schiaccianoci e l'Overture di Guglielmo Tell. Per coloro a cui venissero a noia le musiche contenute nel gioco, sono in preparazione dischi di espansione che saranno disponibili a Natale (**Christmas Edition**) e a gennaio (**Extra Edition**). **Shake it Bravoes** sarà distribuito in Giappone il 27 settembre.

Wild Arms Advanced 3rd

Imitando altre software house nipponiche quali Square, Konami e Atlus, Sony si appresta a trasferire su PS2 una delle sue saghe di RPG più popolari. **Wild Arms Advanced 3rd** si differenzierà dai suoi predecessori per l'apporto di numerose migliorie a partire dall'impiego di un motore grafico interamente 3D. Per rispettare lo stile anime che ha sempre caratterizzato i protagonisti della serie, il team di sviluppo Contrail ha deciso di impiegare la ormai sempre più diffusa tecnica di cel shading. Sono inoltre stati aggiunti ritratti dei personaggi nei box dei dialoghi dotati di espressioni differenti a seconda del loro umore. Dettagli precisi della trama al momento non sono ancora stati diffusi. La protagonista è un'esperta della tecnologia ARMS di nome Virginia Maxwell. Gli altri tre membri del team, ora quindi espanso a quattro personaggi, sono un cacciatore di taglie (Clive Winsled), un uomo della tribù di Baskar (Garrow Caradine) ed un cacciatore di tesori (Jet Enduro). La struttura dei dungeon è stata migliorata inserendo un maggior numero di enigmi, da superare sfruttando diverse azioni di gioco a disposizione dei personaggi. Queste comprendono lo spostamento di oggetti, muoversi aggrappati al soffitto e scalare pareti. Per incrementare il valore strategico del sistema di battaglia è stata aggiunta la possibilità di modificare la posizione di combattimento dei personaggi, in modo da adattarli al tipo di minaccia nemica che devono affrontare. Altre caratteristiche della meccanica di gioco includono la necessità di accumulare Force Point per poter impiegare le Force Ability ed il ritorno delle evocazioni dei Guardian. Contenuto in un DVD, **Wild Arms Advancd 3rd** sarà commercializzato in Giappone entro la fine dell'anno.

Rakugaki Oukoku

Dopo Katsuya Kondo un altro famoso membro dello Studio Ghibli ha accettato di occuparsi della direzione artistica di un videogioco. Yoshiharu Sato, noto per la sua collaborazione a lungometraggi animati quali Tonari no Totoro e Porco Rosso, è stato reclutato da Taito per entrare nello staff di sviluppo di un nuovo gioco di ruolo. **Rakugaki Oukoku**, dal giapponese "Il Regno dei Graffiti", è un singolare monster breeding RPG che vede come protagonisti una bambina e suo fratello minore, un bimbo in grado di dare vita ai suoi graffiti. Scoperto questo fantastico potere, decidono di sfruttarlo per risolvere un mistero, non ancora descritto da Taito, che li porta ad abbandonare il loro villaggio ed esplorare il mondo esterno. I mostri, tra i quali sono riconoscibili alcuni popolari personaggi Taito, possono essere potenziati ridisegnandoli ed alterandone i colori. Abilità aggiuntive possono anche essere ottenute sconfiggendo nemici più potenti purché appartengono alla stessa classe. Dal punto di vista grafico colpisce del gioco la caratterizzazione dei mostri, ideati per sembrare graffiti di bambini ai quali è stato donato un aspetto tridimensionale. Effetto amplificato mediante l'uso della tecnica di cel shading e l'impiego di colori pastello. Vista la popolarità di Kondo ed il target evidentemente basso del gioco, Taito ha tra le mani un titolo dalle ottime potenzialità commerciali in Giappone, dove uscirà a fine dicembre.

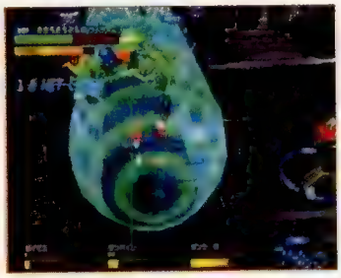


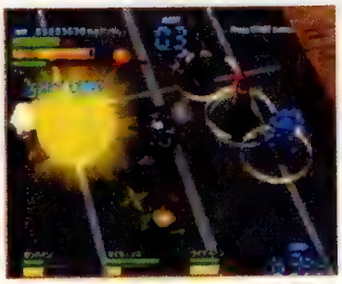
Jade Cocoon 2

Nato sulla scia della popolarità dei Pokémon, **Jade Cocoon** per PlayStation consisteva in un tentativo da parte di Genki di completare la classica struttura dei monster breeding RPG con una trama coinvolgente ed uno stile grafico particolare. Obiettivo solo in parte riuscito dato che gli unici motivi per cui valesse la pena unirsi a Levant nella sua avventura conto le Locuste della Distruzione, erano proprio l'avvincente storia e la caratterizzazione dei personaggi di Katsuya Kondo (*La Principessa Mononoke*). Per questo motivo, in **Jade Cocoon 2**, gli sviluppatori hanno preferito concentrarsi principalmente sulla struttura di gioco. In particolare risulta promettente il sistema di combattimento che abbandona la precedente configurazione uno contro uno per un modello di gioco più originale. In battaglia il protagonista è circondato da otto dei propri mostri, i quali effettuano attacchi differenti (offensivi o curativi) a seconda della loro posizione. Ruotando la propria formazione si decide quali di essi devono occupare le tre posizioni frontali e di conseguenza effettuare un attacco combinato. La squadra può essere riconfigurata tra una battaglia e l'altra in modo da modificare la propria strategia di combattimento. Vi sono più di cento mostri da collezionare nel gioco ed in Giappone sarà possibile scaricarne degli altri collegando PS2 ad un cellulare iMode. La narrazione ella trama, che riguarda il tentativo del giovane Kafu di liberarsi di una maledizione lanciatagli dalle Locuste della Distruzione, è supportata dal doppiaggio dei dialoghi effettuato da ben sessantacinque attori. Realizzato totalmente in grafica poligonale, godrà nuovamente della caratterizzazione dei personaggi si avvale nuovamente della collaborazione di Kondo. **Jade Cocoon II** (**Tamaryu Saga** in Giappone) sarà disponibile nell'arcipelago nipponico il 30 agosto mentre la conversone al mercato occidentale, ad opera di Ubisoft, dovrebbe avvenire entro novembre.

Real Robot Regiment

Ennesimo tentativo di lucrare sulle più popolari serie robotiche giapponesi, **Real Robot Regiment** consiste in un picchiaduro/sparatutto poligonale a scorrimento orizzontale sviluppato da Banpresto. Nel gioco si prende il comando di un gruppo di quattro robot, uno solo dei quali è controllato dal giocatore mentre i rimanenti sono gestiti dalla CPU. In caso di necessità è possibile selezionare un altro mech lasciando gli altri al sistema di controllo automatico. Diverse sono le azioni disponibili tra cui modificare la formazione, eseguire colpi speciali in gruppo e sparare mantenendo agganciato un bersaglio. Gli anime inclusi nel gioco comprendono sia Super Robot (Mazinger Z, Getter Robo, Daitarn 3, Con Battler V, ecc...) che Real Robot (G Gundam, W Gundam, V Gundam, Dunbine, ecc...) per un totale di quindici serie. **Real Robot Regiment** verrà commercializzato in Giappone durante il mese di agosto.





WWW.BLACK-BOX.IT
Distribuzione e Vendita online
Videogiochi e accessori
per tutte le consolle
PS2 - PSONE - PC - GB - GBA - N64 - DC
REGISTRATI
SUL
SITO !!
Via Masini 101
50051 Castelfiorentino (FI)
tel 0571684774 - fax 0571628989
e-mail: black-box@black-box.it
L'ISOLA NEL DESERTO
BLACK BOX

DIFESA DELLA PALLA

DRIBBLING

TIRO

STOP

THIS IS FOOTBALL 2002.
L'ALLENAMENTO DEI GRANDI CAMPIONI

Alessandro Nesta 13

www.tif2002.it

PALLEGGIO

CROSS

TIRO AL VOLO

GOAL

PlayStation 2

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **CAPCOM DIGITAL STUDIOS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **NATALE 2001**

Maximo: Ghosts to Glory

E' un remake di **Ghosts 'n Goblins**, un omaggio a **Ghosts 'n Goblins** o un banale action game con annesso uno specchietto per le allodole fregiato con una doppia "G"?

*Il direttore di **Maximo**, David Siller, in posa plastica davanti ai suoi level design.*

Fra le numerose sorprese dell'ultima edizione della fiera losangelina, **Maximo: Ghosts to Glory** è certamente uno dei titoli che ha fatto più parlare di sé, per le sue potenzialità ludiche, ma anche per la sua inaspettata presenza allo show. Annunciato l'anno scorso durante il Tokyo Game Show, **Maximo** ha infatti eluso i fari della ribalta mese dopo mese nell'attesa di mostrarsi in forma quasi definitiva agli occhi (impreparati) dei convenuti all'E3. **Super Console** ha avuto il privilegio di scambiare due chiacchiere con **David Siller** e **Mark Rogers**, rispettivamente Direttore e Producer di Capcom Digital Studios, per indagare sulla genesi e le aspirazioni dell'erede a 128bit della storica stirpe di **Ghosts 'n Goblins**.

Super Console: *Maximo* è stato annunciato per la prima volta circa un anno fa, in Giappone. Da allora Capcom è stata alquanto taciturna in merito al progetto fino alla presentazione occorsa all'E3 dello scorso maggio. Perché avete deciso di mostrare *Maximo* in America prima che in Giappone?
Mark Rogers: Per l'impatto! E' stata una decisione corporativa, ovviamente una di quelle buone. Infatti il gioco è stato accolto molto positivamente all'E3.

SC: Quando avete cominciato a lavorare su *Maximo*?
David Siller: Ben due anni fa. Abbiamo cominciato a sviluppare il gioco su una piattaforma "virtuale" ancor prima che l'hardware di Playstation2 fosse disponibile. Questa cosa ci ha aiutato molto.

SC: Quante persone sono attualmente impegnate sul progetto?
MR: Il team è composto da un sacco di talenti. Al di là del nostro ampio team interno esistono altre società esterne che stanno creando contenuti per il gioco in America (sonoro), in Giappone (FMV) ed in Europa (concept art). La lista dei crediti sarebbe troppo lunga *[sorride]*.

SC: C'è qualcuno del vostro team che ha partecipato allo sviluppo di *Ghosts 'n Goblins*?
DS: Il presidente del reparto R&D di Capcom, Okamoto-san, faceva parte del team originario. Egli è pertanto personalmente interessato a questo progetto.

SC: David, puoi brevemente illustrarci il concept alla base di *Maximo*?
DS: Certo, realizzare il miglior action game 3D che fossimo in grado di fare. Questo è sempre stato il nostro obiettivo. Nel passato Capcom ha prodotto diversi giochi caratterizzati da un'ambientazione medievale e noi volevamo "rifarli" a modo nostro, in full 3D e con un singolo protagonista nuovo e speciale.

SC: Sebbene il gioco tramandi la tradizione della "doppia G" (*Ghosts to Glory* come *Ghosts 'n Goblins* e *Ghouls 'n Ghosts*) di fatto il titolo principale si riferisce al protagonista Maximo. Perché avete deciso di porre in risalto il personaggio piuttosto che la serie stessa?
MR: Il gioco è stato inizialmente concepito come un tributo a **G&G**. Non a caso ripropone molte caratteristiche dei giochi precedenti, ma è anche molto diverso. **Maximo** va inteso come un gioco nuovo, non un seguito. Nel corso dello sviluppo ci siamo resi conto di avere per le mani un gioco capace di reggersi da solo sul proprio nome, ciononostante negare la sua discendenza e non avere un riferimento a quest'ultima nel titolo non sarebbe stato corretto. Ecco perché il sottotitolo porta le due "G".

SC: Quali sono le differenze più significative fra *Maximo* e la serie di *G&G*, e quali gli elementi in comune?
MR: Si tratta di un gioco completamente nuovo che condivide alcuni attributi con la serie originale, ma presenta anche personaggi differenti e problemi più complessi. Questi personaggi vivono in un regno diverso che ricorda più l'Italia che l'Inghilterra di Arthur. Maximo deve vedersela con molti più problemi di quelli che aveva il barbuto cavaliere di **G&G** (che doveva soltanto recuperare la propria amata). Maximo deve salvare le fattucchiere, distruggere Achille e trattare con la Morte in persona!

SC: Al di là di *G&G* quali altri giochi vi hanno ispirato durante lo sviluppo?
DS: Come abbiamo già detto, i classici Capcom sono stai la nostra unica fonte di ispirazione. Non esiste altro gioco assimilabile al nostro e sono stati pertanto la nostra visione ed i nostri desideri ad ispirarci.

SC: Da quello che abbiamo potuto vedere all'E3 *Maximo* sembra risolversi in un action game abbastanza lineare. C'è forse sfuggito qualche altro elemento durante il test losangelino?
MR: Se ti riferisci a cose del tipo parlare con la gente dei villaggi per ottenere informazioni ed indizi, no. **Maximo** è imbottito di puzzle, ma ciononostante offre azione frenetica non-stop. E' così che è stato concepito.

SC: Com'è strutturato *Maximo*? Si procede lungo un mondo immenso (come in *Jak&Daxter* ad esempio) o attraverso una serie di più tradizionali livelli?
DS: Mark ed io abbiamo stabilito sin dall'inizio che si sarebbe trattato di un gioco basato su livelli piuttosto che sull'esplorazione di un unico, vasto ambiente di gioco. La nostra esperienza ci dice che questo è l'unico modo per orchestrare meglio gli elementi del gameplay.

SC: Nella demo provata all'E3 abbiamo notato che non sono presenti armi da lancio come giavellotti o coltelli. Saranno incluse nella versione finale o possiamo tranquillamente scordarcelo?
MR: Potete scordarvelo *[ride]*. Va però detto che Maximo può potenziare la propria spada ed il suo scudo considerevolmente, e può anche scagliare lo scudo verso i nemici. Credo che la possibilità di upgradare l'equipaggiamento standard sia molto più appagante [rispetto all'uso di armi da lancio ndt] visto che dà adito ad attacchi magici come piogge di meteore e quant'altro.

SC: Passiamo adesso al sistema di combattimento e di regia virtuale. Come funzionano e come avete rimediato ai problemi di puntamento occorrenti in giochi in cui è concessa totale libertà di movimento a 360°?
DS: La logica alla base del sistema di combattimento e di targetting è molto semplice: ti fiondi sul nemico a testa bassa e POW! [er...ndt]

SC: Avete apportato qualche modifica alla struttura o alla meccanica di gioco durante lo sviluppo. *Maximo* è esattamente ciò che volevate che fosse?
MR: Si, **Maximo** soddisfa pienamente la visione originale del progetto, ma ciò non esclude il fatto che siano state apportate alcune modifiche. E' normale che ciò avvenga durante il processo di evoluzione di ogni gioco dalla carta al video.

SC: Come è stato lavorare su PlayStation2?
DS: E' stato grande. L'hardware di PlayStation2 esegue e mostra il gioco molto bene.

SC: Durante la conferenza pre-E3, Sony ha parlato di un nuovo Performance Analyser per PS2. Avete già potuto metterci le mani sopra? Se si, quali migliorie ha permesso di apportare al codice del gioco?
MR: Si, il Performance Analyser è uno strumento molto utile considerato anche che PS2 è un hardware molto complesso e riuscire a bilanciare bene il funzionamento dei vari elementi che lo compongono è importantissimo. Per quanto riguarda **Maximo**, l'Analyser ci ha permesso di individuare i colli di bottiglia nel traffico dei dati grafici e quindi di eliminarli.

SC: Come avete posto rimedio ai problemi di aliasing e flickering? Cosa ne pensate di questi "inconvenienti"?
MR: Sono i contenuti a fare il prodotto, non l'hardware. Esistono giochi belli e giochi brutti su qualsiasi sistema e ciò che li distingue l'uno dall'altro non ha niente a che vedere con l'aliasing o il flickering. Ogni opinione riguardante elementi estranei al contenuto vero e proprio del gioco è in un certo senso trascurabile.

SC: Dal vostro punto di vista quali sono i pregi ed i difetti di PlayStation2?
DS: Risponderò a questa domanda in un modo che non vi aspettate: un pregio di PlayStation2 è che ve ne saranno un sacco sul mercato. E questo è un bene per Sony e per l'industria. All'E3 ho visto moltissimi giochi interessanti; questa diversità è un altro punto a favore del sistema Sony. Per quanto riguarda i difetti, avrei preferito che costasse 50 dollari. Certo vorrei che anche ogni nuova macchina sportiva costi 50 dollari *[ride]*.

SC: Quale titolo PS2 vi ha maggiormente stupito fra quelli mostrati all'E3, sia da un punto di vista tecnico che da quello ludico?
DS: Al di là di **Maximo** direi **Devil May Cry** da entrambi i punti di vista. E' tecnicamente brillante e contiene elementi unici (animazione, inquadrature, etc) che donano al gameplay un feel fresco ed entusiasmante.

SC: Sappiamo che Inafune-san (*Onimusha*) e Mikami-san (*DMC*) si scambiano idee e tecnologie per abbassare i costi di sviluppo complessivi ed alzare il livello qualitativo medio della produzione Capcom. Il vostro staff partecipa a questa condivisione? Se si, in che modo ne avete beneficiato?
MR: Capcom crea giochi di qualità e questo non è un caso. Lo permette la struttura del reparto R&D della società. Personalmente siamo stati influenzati dalla qualità delle produzioni interne capcomiane che abbiamo visto svilupparsi e che ci hanno stimolato per raggiungere o addirittura superare questa qualità. Per quanto riguarda la tecnologia, **Maximo** è pressoché unico in termini di engine grafico perciò la "condivisione" è stata limitata. Va inoltre ricordato che lo sviluppo ha avuto inizio ancor prima che l'hardware Sony fosse disponibile. Ciononostante pensiamo che la collaborazione e l'interscambio di info e tecnologie fra i vari team si rafforzeranno quando gli attuali titoli in sviluppo saranno prossimi al completamento.

SC: Secondo quanto è stato detto da Sony, *DMC* pare essere attualmente l'unico titolo Capcom esclusivo PlayStation2. C'è quindi qualche possibilità di vedere *Maximo* su GameCube o Xbox?
DS: Hmmm... Solo il tempo potrà dare una risposta a questa domanda...

Al di là dello scudo impiegato a mo' di boomerang, Maximo non potrà usare armi da lancio come coltelli e giavellotti. Ciononostante un inedito repertorio di spade extra ed attacchi magici promette una discreta varietà di strategie offensive.

*Sebbene **Maximo** non riproponga tutte le caratteristiche della serie di **G'nG**, il "processo di svestizione" viene riproposto, ma con qualche modifica. A differenza di Sir. Arthur, che restava in mutande al primo colpo subito, Maximo perde l'armatura solo dopo aver sofferto un certo numero di attacchi. Le due barre energetiche poste nella parte in alto a sinistra dello schermo indicano il livello di integrità della protezione nonché l'energia dello stesso Maximo. Armature più resistenti potranno essere acquisite durante il gioco.*

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **TEAM SOHO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP** DATA DI USCITA **19 SETTEMBRE**

This Is Football 2002

Settembre è un mese disastroso. Si torna dalle ferie, riaprono le scuole, le giornate iniziano ad accorciarsi... Meno male che c'è il calcio...

*Tony Racine è a capo di un team composto da una trentina circa di elementi: non male per una simulazione calcistica, ma un numero ridicolo rispetto alle persone impiegate sempre da Team Soho per il monumentale **The Getaway**...(in alto a sinistra) Gli stadi di **This is Football 2002** sono opera di uno studio d'architettura fra i più famosi al mondo in questo campo.*

Dopo l'anteprima apparsa sul numero scorso di **Super Console**, in molti hanno contattato la redazione per chiedere maggiori informazioni sulla simulazione calcistica made in SCEE. Sebbene la release della versione europea di **Winning Eleven 5** sia infatti distante poche settimane, la sete di calcio che da sempre attanaglia l'utenza nostrana va placata al più presto, possibilmente con un titolo pedatorio che regali ai possessori di PlayStation2 maggiori soddisfazioni di quanto accaduto finora coi vari **Perfect Striker**, **FIFA** e **ILS** vari. Al fine di indagare il più possibile su quest'interessante **This is Football 2002**, **Super Console** ha intervistato Tony Racine, responsabile di Team Soho per la simulazione calcistica in questione. Ecco quant'è emerso...

Super Console: Quante persone stanno lavorando al progetto *This is Football* su PlayStation2?
Tony Racine: Il team di sviluppo principale è composto da 24 persone che lavorano nei nostri studi di Londra. Abbiamo poi un gruppo supplementare di quattro persone che si trova a Liverpool e che si occupa di tutto il lavoro statistico e di ricerca per giocatori e squadre di **This is Football 2002**.

SC: Quando avete iniziato a lavorare all'edizione 2002 del gioco?
TR: E' cominciato tutto quando Richard Lee, il programmatore capo, e Mark Green hanno iniziato a studiare il codice di **This is Football** su PSone per vedere come potessero convertirlo o adattarlo a PS2, nel lontano ottobre '99. Un paio di mesi più tardi, nel gennaio del 2000, si è andato formando quello che è poi divenuto il team di sviluppo principale del gioco. A quell'epoca i programmatori, come Vince Diesi, hanno iniziato a lavorare sul progetto insieme ai grafici e per un certo periodo hanno lavorato contemporaneamente a **This is Football 2** su PSone e all'edizione 2002 su PS2. Questo secondo me è stato il momento in cui il progetto ha superato la fase teorica ed è passato in quella "pratica". Il gruppo è riuscito a realizzare molte cose piuttosto velocemente, ma c'è voluto un sacco di tempo per imparare a conoscere PS2 e a sfruttare tutto il know-how accumulato per ottenere un gioco così bello da vedere. Secondo il mio punto di vista i ragazzi hanno fatto un ottimo lavoro. Spero siate d'accordo anche voi...

SC: La maggior parte dei giocatori (e Super Console con essi) reputa la serie di *Winning Eleven/ISS* come il vero paradigma in ambito calcistico ed etichetta i vari episodi di *FIFA* come titoli eccessivamente arcade, ideali per un pubblico non particolarmente esigente. Come si colloca *This is Football 2002* rispetto a queste due serie? Avete cercato di realizzare una simulazione che fosse il mix perfetto fra i titoli Konami ed EA oppure avete "semplicemente" cercato di fare un gioco di calcio il più realistico possibile e di entrare in competizione diretta con *Winning Eleven*?
TR: Se devo essere sincero, non mi piace per nulla fare questi paragoni, ma d'altro canto suppongo siano inevitabili. Non abbiamo mai cercato di copiare altri giochi e abbiamo sempre dato la massima priorità al realismo in ogni decisione che coinvolgesse il design dei nostri prodotti, compatibilmente con quanto permessoci dalla tecnologia disponibile: dal dettaglio degli stadi alle animazioni dei calciatori, dai nomi dei giocatori fino agli effetti sonori del pubblico... Abbiamo visto che il mercato è molto ricettivo coi titoli calcistici e abbiamo prodotto un gioco che crediamo ci collochi esattamente dove vorremmo: nelle mani dell'utente PlayStation medio. Abbiamo sempre sognato un titolo che potesse essere acquistato da un principiante o da un utente esperto, e in cui entrambi potessero imparare velocemente i meccanismi fondamentali del gioco per migliorarsi progressivamente e non rischiare di annoiarsi dopo poco tempo. La formula di **FIFA Soccer** è sempre stata incentrata sulla prevedibilità e sul fatto che l'utente si sentisse "pratico" del gioco già il primo giorno dopo aver acquistato il nuovo episodio della serie, ma noi non crediamo che il vero calcio sia così "preciso": la natura stessa del gioco prevede che le cose non accadano mai nella stessa identica maniera per due volte. Visto che noi privilegiamo il realismo, abbiamo dovuto trovare un modo per dare al giocatore lo stesso controllo e la stessa soddisfazione nel giocare, ma evitando di avere partite estremamente ripetitive e punteggi tennistici. Anche **ISS** è un titolo eccellente, ma mentre è evidente che un sacco di gente si diverta immensamente nel giocarci, non sono del tutto convinto che rappresenti il massimo in termini di realismo. Sembra che in questo caso la gente non faccia distinzione fra divertimento/giocabilità e realismo, mentre io sono convinto che siano due cose nettamente diverse. **ISS** è divertente, certo, ma è realistico? Non ne sono così sicuro... Dai test che abbiamo svolto, un sacco di giocatori, utenti di ogni tipo e con diversa esperienza sui titoli calcistici sembrano in grado di giocare da subito con **This is Football** e di trovarlo divertente sin dalle prime partite. Sono decisamente convinto che la nostra serie abbia sempre avuto il feeling "immediato" di **FIFA**, senza diventare altrettanto ripetitivo dopo tempo, e abbia l'80/90% circa della profondità di **ISS**. La maggior parte delle persone che hanno provato **TIF2002** si sono divertite un sacco. Un fan sfegatato di **ISS** potrà magari storcere il naso, ma molti di quelli che l'hanno provato si sono

detti interessati all'acquisto perché si tratta di un gioco di calcio diverso e differente da quanto hanno provato in passato. Nell'ultimo test che abbiamo fatto tutto quello che chiedevamo ai partecipanti era di dedicare al gioco 15/30 minuti del proprio tempo e di vedere come si trovavamo. Se non gli piaceva, pazienza. Fortunatamente parecchie persone, molte delle quali nemmeno appassionate di calcio, si sono dichiarate sorprese da quanto si sono divertite con **TIF2002**.

SC: In un sacco di titoli calcistici degli ultimi anni, il ritmo di gioco è estremamente veloce, quasi frenetico. *TIF2002* rappresenta un'inversione di tendenza in questo senso, visto che, a giudicare da quanto abbiamo potuto vedere all'E3 di Los Angeles, l'azione è decisamente più lenta che negli altri titoli concorrenti. Come mai questa scelta?

TR: Aaah, ve ne siete accorti! Come ho detto prima, il realismo e l'autenticità per noi hanno priorità assoluta. Il primo **This is Football** era una simulazione decisamente lenta se confrontata con quasi tutti i titoli calcistici per PSone, ma ritengo che fosse più vicina della concorrenza al ritmo di una vera partita di calcio. Siamo onesti, i calciatori in grado di correre da un estremo all'altro del campo di gioco in meno di 10 secondi sono davvero pochini: dovrebbero percorrere la lunghezza del campo alla stessa velocità di un centometrista olimpionico. E il tutto controllando al tempo stesso la palla! In ogni caso, molti utenti hanno dichiarato di volere un gioco molto più veloce. Abbiamo accolto le loro richieste in **This is Football 2**, ma la verità è che sebbene il gioco fosse davvero divertente, la velocità delle azioni era tale da non permettere di ricreare tutte le sottigliezze del calcio vero, che magari avevamo già incluso nel primo episodio. Ci è dispiaciuto parecchio perché il nostro obiettivo è quello di riuscire a ricreare sul monitor la vera essenza del calcio. Quindi su PlayStation2 abbiamo ricominciato tutto daccapo e credo che il gioco ne abbia tratto immenso giovamento. Rallentando la velocità e migliorando sensibilmente il sistema di passaggi, abbiamo ottenuto delle azioni molto più "fluide" e decisamente meno prevedibili di prima. Proprio come nel calcio vero. Ora il giocatore ha molto più tempo per passare la palla e imbastire degli schemi in grado di scardinare la difesa. Magari non si faranno lo stesso numero di gol dei due precedenti **TIF**, ma ogni rete darà grande soddisfazione al giocatore. E anche nel caso non si riesca a segnare, il divertimento non mancherà di certo, perché il divertimento è dato in gran parte da come viene costruita l'azione e aggirata la difesa. Ma anche la difesa avrà un ruolo basilare: sia che siate in attacco che in difesa, il vostro cuore batterà all'impazzata comunque. La ridotta velocità di gioco offre nuove opportunità per divertirsi anche senza giocare con un titolo dichiaratamente arcade.

SC: In molte simulazioni calcistiche gli utenti rimangono delusi dalle statistiche dei giocatori della propria squadra del cuore e hanno spesso l'impressione che le caratteristiche dei calciatori non siano proprio corrispondenti alla realtà. Nessun prodotto sembra immune a questo difetto, nemmeno *Winning Eleven 5*. Visto che *TIF2002* annovera centinaia di giocatori "veri", come avete curato quest'aspetto del gioco?

TR: Abbiamo un team di ricercatori ad hoc, che passano la maggior parte del proprio tempo a guardare partite, valutare giocatori e a cercare di comprendere in che misura le performance di ogni singolo elemento siano in realtà influenzate dal livello tecnico dell'intera squadra. Abbiamo anche parecchio feedback dalle varie sedi di Sony Computer Entertainment sparse per tutto il mondo: non capita così spesso come vorremmo, ma riceviamo sovente informazioni e feedback dalle varie filiali. Stiamo cercando di fare tutto il possibile per realizzare delle caratteristiche che siano il più realistiche possibile. Ma dal punto di vista prettamente ludico, le statistiche di un singolo giocatore non sono così importanti quando è necessario bilanciare correttamente l'intera squadra in modo che la sua forza corrisponda alla realtà. Raggiungere la perfezione è quasi impossibile, ma ci stiamo provando con tutte le nostre forze.

SC: A giudicare dalla versione beta di *TIF2002* provata all'E3, la grafica sembra uno dei punti di forza del gioco: i volti dei giocatori sono decisamente più realistici che in molti titoli concorrenti. Ciònonostante il frame rate sembra viaggiare su ottimi livelli, apparentemente senza rallentamenti. Quanti poligoni al secondo riesce a muovere il motore del gioco? Pensate che il frame rate possa subire qualche calo, magari giocando in otto contemporaneamente?

TR: Innanzitutto grazie per i complimenti. La verità è che davvero non sappiamo quanti poligoni possa muovere il motore, ma il nostro programmatore capo, Richard Lee, usando un gergo forse un po' troppo tecnico ha parlato di "una marea". Siamo riusciti a inserire un sacco di dettagli negli stadi, nei corpi dei calciatori, sui volti e in tutto il pubblico. E questo è solo l'inizio. Devo dire però che la versione all'E3 fa testo solo fino a un certo punto, perché girava su un televisore NTSC e aveva un frame rate leggermente diverso da quello che ci sarà nella versione finale PAL. Comunque, sebbene il gioco non sia ancora pronto al 100%, non penso ci saranno problemi col frame rate e anche nelle modalità in multiplayer il livello sarà molto alto. Abbiamo fatto anche delle dimostrazioni con una versione beta di **TIF2002**, giocando in otto, e non abbiamo mai avuto problemi.

SC: Pensate che il fatto di essere uno studio interno di Sony Computer Entertainment possa essere un vantaggio dal punto di vista tecnico? Credete che la vostra posizione vi abbia avvantaggiati nella conoscenza dell'hardware PlayStation2?

TR: Non credo. L'importante è avere nel proprio team persone con un buon bagaglio tecnico. Imparare a conoscere l'hardware è stato difficile per noi come per chiunque altro: abbiamo lo stesso supporto tecnico di qualsiasi altro sviluppatore e riceviamo hardware e software quando lo ricevono tutti gli altri. A dire il vero un altro team di sviluppatori è diventato piuttosto famoso per essere riuscito ad avere l'hardware molto prima che noi riuscissimo persino a vederlo, quindi in realtà si può dire che non abbiamo nessun aiuto particolare. L'unico vantaggio che abbiamo è rappresentato dal fatto che, sviluppando solo su PlayStation, possiamo concentrarci nel far sì che i nostri giochi sfruttino a fondo la macchina. Credo che qualsiasi gioco sviluppato per altre piattaforme debba sottostare a qualche compromesso in modo tale da poter essere convertito in maniera rapida e indolore. Per noi questo problema non esiste e a trarne vantaggio sono principalmente gli acquirenti dei nostri giochi.

SC: Durante la conferenza stampa di SCE all'E3, si è parlato del Performance Analyser per PlayStation2. Ne siete già in possesso? In caso affermativo, quali vantaggi ha portato questo tool nello sviluppo di *This is Football 2002*?

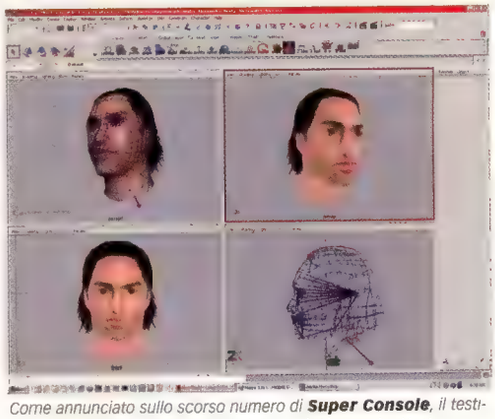
TR: Non ne abbiamo ancora perché non sono ancora disponibili. Ma posso già dirvi che si tratta di un tool estremamente utile. Per esempio potremmo finalmente dirvi quanti poligoni al secondo muove il nostro engine!

SC: Sempre alla fiera losangelina abbiamo appurato che il sonoro ha un'importanza fondamentale in *TIF2002*, con le due curve di tifosi che cantano contemporaneamente cori diversi per le proprie squadre. Prevedete anche di supportare il Dolby 5.1?

TR: Il sonoro è un elemento incredibilmente sottovalutato nei titoli sportivi. Noi abbiamo speso un sacco di tempo nel costruire stadi maestosi e nel riempirli con un pubblico che reagisca con un sacco di animazioni alle azioni sul terreno di gioco. Ma senza un sonoro all'altezza crediamo che l'esperienza complessiva perda tantissimo, non riuscendo a trasmettere le stesse emozioni che si proverebbero stando sugli spalti o guardando la partita sul televisore di casa. Abbiamo cercato di rendere **TIF2002** quanto più ricco e realistico anche da questo di vista, ma il gioco non avrà il supporto Dolby 5.1. Ci siamo concentrati nell'ottimizzare il sonoro per i televisori stereo con una buona coppia di altoparlanti e crediamo di aver orrenuto un risultato davvero eccelso.

SC: Il team che è attualmente al lavoro su *TIF2002* sarà lo stesso che si occuperà anche dell'edizione 2003 del gioco?

TR: Wow, non abbiamo ancora finito il 2002! Credo che se facessimo un altro gioco di calcio avremmo buone possibilità di trattenere molti elementi del nostro team, ma vogliamo cominciare diversi progetti per sfruttare la tecnologia di PS2 e vedere che direzione possano prendere. Alcuni magari diventeranno parte di un prossimo gioco di calcio, mentre altri no. E' tutto da vedere. In ogni caso la maggior parte del team ha lavorato su almeno due giochi di calcio, contando anche **TIF2002**, e in molti apprezzerebbero un cambiamento.

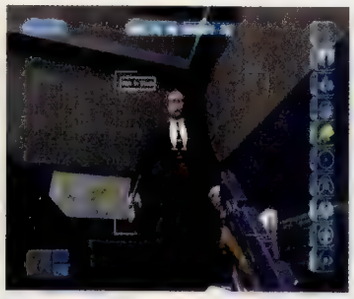


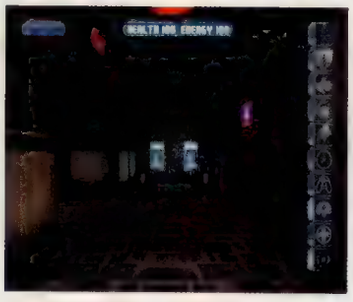
*Come annunciato sullo scorso numero di **Super Console**, il testimonial dell'edizione italiana del gioco sarà Alessandro Nesta.*

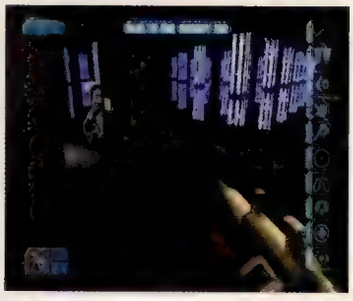
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **ION STORM** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **DICEMBRE**

Deus Ex

Due sparatutto cospirativi mancano all'appello su PS2: **Perfect Dark**, che non vedremo mai, e **Deus Ex**...

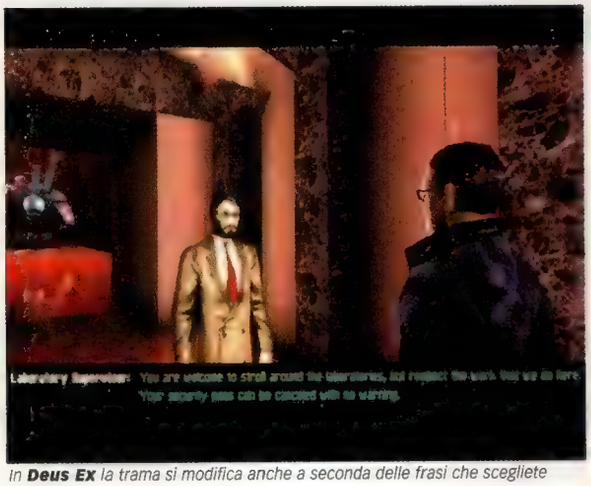


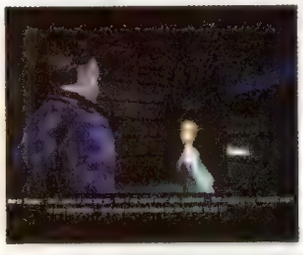




*Uomini in Nero, Area 51, truppe del Majestic 12... Quando **SC** ha chiesto a Warren Spector se per caso fosse intrippato con l'ufologia, ha risposto:* "Non me ne frega niente, però mi affascina...".

L'on-line può pure aspettare. Eccoci di fronte a un uomo che considera la presenza simultanea di più persone nello stesso scenario videoludico alla stregua di una manifestazione anarchica non autorizzata: fanno un gran casino e basta. *"Se uno crea uno scenario avvolgente, una trama corposa, una struttura incredibilmente versatile, mi volete dire a cosa serve essere circondato da una mandria di pellegrini multimediali?"*. Provate ad andare a dirlo ai programmatori di **State of Emergency**... Piano ragazzi: è Warren Spector che parla, forte di un background di saghe videoludice su PC rigorosamente single player, del calibro di **System Shock**, **Thief** e **Ultima Underworld**. Se non le conoscete, probabilmente siete stati rapiti dagli alieni per dieci anni e avete fatto ritorno in questi giorni. Pensate che shock conoscere la verità da queste pagine! Pur trattandosi di sparatutto in prima persona, in nessuna delle saghe citate è concesso un barlume di aggregante massacro di gruppo (ma neanche di onanistiche tenzoni contro il prossimo, se è per questo). Uscito nel giugno dello scorso anno su PC e seppellito di premi, **Deus Ex** è stato il culmine di questa filosofia. Intanto, per un'esperienza "solitaria" ci voleva una trama non semplicemente robusta ma anche malleabile. *"Siamo in un futuro a metà tra Blade Runner e Matrix –* riattacca Spector *– in cui dilagano nuove e devastanti epidemie, criminalità e povertà. Sullo sfondo di questo scenario martoriato, la UNATCO (United Nations Anti-Terrorist Coalition) sfodera il suo messia biotecnologico, tale JC Denton"*. Come ogni messia che si rispetti, Denton deve portare il verbo laddove il male si è manifestato, in questo caso sottoforma di una mega-cospirazione (come se le piaghe già elencate non bastassero) della serie Governo Ombra contro Gli Alieni contro i Terroristi contro i Servizi Segreti. Insomma, ecco un gioco decisamente "contro". *"Solo per concepire questa trama cospirativa per la versione PC ci siamo messi in dieci. Dopo aver architettato una sorta di romanzo, era il momento di concederci completamente a quelle che noi riteniamo le pure esigenze del giocatore singolo. Volevamo una trama che concedesse almeno due o tre possibili sviluppi per ogni situazione, così abbiamo pensato alla possibilità che il giocatore si ritagliasse il tipo di ruolo che desiderava all'interno del gioco: un hacker, un pistolero del futuro, un ladro e altro ancora."* Mmm... già sentita questa, il problema è che la versione PC e i trofei conquistati son lì apposta per confermarci la riuscita del progetto. L'agente JC Denton è un organismo cibernetico in continua evoluzione, e le migliorie che subisce avanzando nel gioco sono monetizzate dai valori di undici parametri. *"Facciamo un semplice esempio: mettiamo che vi troviate di fronte a una porta chiusa: se avete deciso di utilizzare i punti che ottenete dopo il completamento di una missione o sotto-missione per sviluppare le vostre doti offensive allora sarete sicuramente più incisivi nell'uso delle armi pesanti e potrete polverizzare la porta. Se invece avete voluto concentrarvi sull'arte dell'hacking, forse avete raggiunto la velocità necessaria per fare breccia nel sistema di sicurezza prima che quella maledetta torretta sul soffitto vi spappoli il cranio a mitragliate. Ma potreste provare a gettarvi nel corso d'acqua giusto sotto il ponte che conduce alla porta, confidando nelle vostre capacità subacquee, che avete voluto potenziare per diventare un vero stealth-man."* Ognuna delle abilità





*In **Deus Ex** la trama si modifica anche a seconda delle frasi che scegliete durante le conversazioni con gli NPC*

può beneficiare di quattro livelli di potenziamento, dando vita a una pletora di specialità che, spinte tutte al massimo, vi trasformerebbero nel guerriero finale. Sul versante militare migliorerete la vostra precisione, acquisirete la grazia e la rapidità di un giaguaro, elaborerete una corazzatura impenetrabile. Nandrolonizzati a puntino, potrete arrivare a maneggiare armi pesanti come lanciafiamme, bazooka, fucili al plasma e ordigni di disturbo come le granate EMP. Non dimenticatevi di curarvi: la "specializzazione" in medicina è lì apposta per quello… Sul versante della "cialtroneria" elettronica, "crescendo" potrete acquisire una protezione ambientale che vi difenderà dalle contromisure (sostanze tossiche e radioattive) che si attivano appena cercate di violare alcuni sistemi elettronici. Una delle cose più divertenti nel fare l'hacker è riconvertire le torrette mitragliatrici alla vostra causa: crackate il loro software e fategli scaricare delle sventagliate su drappelli nemici convinti di catturarvi… Ultima "figura professionale": l'infiltrato. Per diventare un vero ninja cyberpunk il massimo è riuscire a sviluppare l'invisibilità radar, ma anche diventare un bravo nuotatore aiuta: l'irruzione dalle acque è un must per ogni incursore, per cui dovrete cercare di potenziare le vostre attitudini anfibie. *"Con tutti i parametri delle specializzazioni e tutte le armi da gestire, su PC, anche grazie al mouse, potevamo permetterci di aprire menù a tutto schermo di volta in volta, ma su PS2 abbiamo voluto creare qualcosa di più snello e immediatamente accessibile dalla schermata di gioco principale."* Praticamente, tutto il management del proprio status è a portata di tasto dorsale e col pad si può trafficare da un'icona all'altra col massimo della comodità e rapidità, anche nel mezzo di uno scontro a fuoco. Sì, ma cos'è cambiato dalla versione PC? Ci saranno ovviamente livelli nuovi, personaggi inediti, appendici sconosciute nella trama, grafica sublimata… Warren ci iberna con lo sguardo: *"Non ce n'era affatto bisogno. L'unica cosa che ci siamo limitati a fare è stato correggere alcuni difetti sottolineati dai fanatici di **Deus Ex** e migliorare grafica e animazione generali. Per esempio, molti hanno sottolineato che il primo livello della versione PC era troppo duro, così l'abbiamo addolcito. Inoltre, nel gioco c'era molta più azione di quanto avrei desiderato. Adesso con qualche ritocco al design dei livelli, il giocatore dovrà prendere molto più in considerazione la figura dell'hacker e dell'infiltrato. Come dicevo: la grafica è migliorata. Come sul PC, anche qui siamo partiti dall'engine di **Unreal** ma ora ogni personaggio beneficia di qualcosa come 2.000 poligoni tutti per sé. Anche le animazioni in generale sono state rese più fluide. Quasi dimenticavo: c'è anche una nuova colonna sonora all'inizio…"*

Per quel che riguarda la versione italiana, la localizzazione sarà ristretta al testo: il doppiaggio rimarrà in inglese. Pazienza. A proposito di lingua italiana, ma che cavolo vuol dire *Deus Ex*? È l'espressione "Deus ex machina" monca? Giriamo la dottissima domanda a Warren: *"Er… dunque, cioè… praticamente volevamo far capire che il protagonista è una sorta di Gesù Cristo* - le iniziali JC di Denton sono molto sospette, infatti - *del futuro che arriva a salvare il mondo dalla catastrofe, ma non volevamo limitarci all'espressione che in latino significa "Dio dalla macchina" ma volevamo estenderla, così abbiamo tolto "machina"…"*. Ehm, chiarissimo.

La nuova interfaccia dei menu è stata ricreata da zero. Rispetto alle pagine a tutto schermo del PC, qui ogni cosa è molto più snella.

ⓘ FORMATO **SYSTEM 246** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **N/A**

Tekken 4

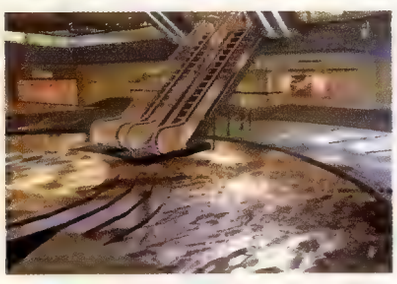
Dopo la parentesi in chiave "tag", la serie dello storico picchiaduro namchiano procede verso la sua quarta edizione. E si evolve...

*Sia la versione coin-op che quella domestica di **Tekken 4** non supporteranno l'anti-aliasing per precisa scelta del team di sviluppo che ha preferito piuttosto impiegare una risoluzione di 640x480 full buffer implementando il supporto per i monitor VGA.*

Notare come l'ondulazione del terreno viene assecondata dai lottatori con opportuni piegamenti e distensioni delle gambe.

Tutti si aspettavano qualcosa di più dalla versione PS2 di **Tekken Tag Tournament** ed in molti hanno criticato Namco per non aver soddisfatto queste aspettative. Un atteggiamento comprensibile dal punto di vista dell'utenza, ma ciononostante ingenuo. La scarsa conoscenza dell'hardware Sony poneva di fatto un freno alla creatività del team di sviluppo, troppo indaffarato a comprenderne il funzionamento per curarsi di aggiornare la serie agli standard contemporanei. Si poteva aspettare, certo. Studiare e poi rivoluzionare, senz'altro. Ma intuibili istanze societarie pretendevano la commercializzazione di "qualcosa" nelle immediate vicinanze del lancio della console. Il risultato di questo "conflitto" è quel **Tekken Tag Tournament** (e anche quel **RRV**) che tutti conosciamo: una sbrigativa ritinteggiatura della versione coin-op. Ma mentre i cinici puntavano il dito verso le carenze di un gameplay forzatamente datato, i creativi di casa Namco erano già al lavoro sul quarto episodio della serie, pensando alle caratteristiche che l'avrebbero distinto dalle passate edizioni sulla scorta delle potenzialità concesse da PS2. Il risultato di queste elucubrazioni ha cominciato a prender forma lo scorso ottobre per tradursi in qualcosa di giocabile a luglio, mese in cui Namco ha presentato alla comunità videoludica **Tekken 4** in edizione coin-op. Basato sulla tecnologia System 246 (una PS2 in tutto e per tutto, anche nei suoi 4MB di VRAM) la quarta edizione del picchiaduro Namco presenta tutte quelle modifiche e migliorie che i fan della serie attendono da tempo.

Sebbene **TTT** proponesse ambienti poligonali, il gameplay restava ancorato ad un piano strettamente bidimensionale. In **Tekken 4**, invece, i lottatori combattono in solide arene completamente tridimensionali navigabili liberamente fino ai loro confini. Nulla di rivoluzionario verrebbe da dire, ma un'attenta analisi di come Namco abbia modellato la meccanica di gioco attorno a questa "banale" novità porta ad una conclusione ben diversa. Scaraventare l'avversario sui muri o sulle eventuali strutture poligonali disseminate per le arene provoca un sacco di danno mentre chiuderlo in un angolo ne limita i movimenti offrendo la possibilità di assegnarli un gran numero di colpi. Di vitale importanza è quindi una nuova mossa (eseguibile combinando la pressione contemporanea di due tasti con l'inclinazione dello stick) che permette di invertire la propria posizione con quella dell'avversario passandogli rapidamente alle spalle, acquisendo così quel temporaneo vantaggio che permette di eseguire una presa o sferrare un calcio all'indirizzo della spina dorsale. E' chiaro quindi che il giocatore dovrà fare attenzione al nemico che ha di fronte, ma anche a ciò che lo aspetta alle spalle. Per evitare di finire intrappolati in situazioni poco piacevoli è stata pertanto estesa la libertà di movimento al di là e al di qua dello schermo. Tenendo inclinato lo stick verso l'alto o verso il basso, il proprio personaggio passeggia lateralmente descrivendo un'ideale circonferenza intorno al proprio avversario (è chiaro che se quest'ultimo ne mima il movimento i due procederanno uno di fronte all'altro, sopra o sotto lungo l'asse Z fino ai margini dell'arena). Dando invece un colpetto allo stick si esegue la classica schivata laterale. A causa dell'inedita configurazione dei comandi in chiave tridimensionale, per saltare ed abbassarsi è necessario inclinare lo stick in obliquo, rispettivamente in alto/avanti e in basso/indietro. Dal punto di vista strutturale le arene denunciano una complessità ragguardevole. Al di là degli elementi di contorno quali colonnati, statue, alberi e addirittura aeroplani, ciò che stupisce è la natura spesso ondulata del terreno, assecondata dai combattenti con opportuni piegamenti sulle gambe. Non solo. A differenza di **TTT**, in cui il distacco fra il fondale 3D ed il piano di gioco vero e proprio impediva di avvicinare gli osservatori eventualmente ammassati ai margini dell'arena, in **Tekken 4** l'inedita possibilità di muoversi liberamente per la scenografia porta talvolta ad infilarsi nel pubblico provocando un divertente fuggi fuggi generale. In questo caso la gente non corre via per poi sparire fuori dallo schermo, ma migra verso luoghi più sicuri restando comunque nell'area di gioco.



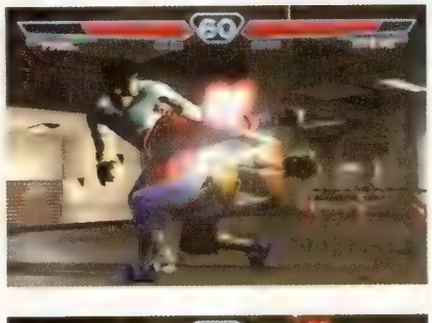
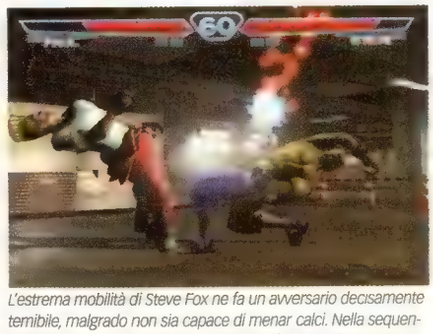
*Grazie alla possibilità di interagire con gli scenari, le diverse scenografie delle arene di **Tekken 4** stimolano l'adozione di diverse strategie di combattimento.*

Nella sequenza a sinistra King approfitta dell'inedita interagibilità dei fondali scaraventando Xiaoyu verso il muro. (Sopra) Paul Phoenix infierisce su un Kazuya incautamente spalle al muro.

Insieme alle novità strutturali sopra esposte, **Tekken 4** introduce anche nuovi combattenti, per l'esattezza tre: il massiccio lottatore di vale tudo Craig Marduk, l'agile (ed abbronzatissima) nipote del maestro di capoeira Christie Monteiro ed il pugile britannico Steve Fox. Dei tre, quest'ultimo è senz'altro il più atipico. La sua tecnica di combattimento, infatti, non prevede l'uso delle gambe come mezzo d'offesa. Al di là del classico sgambetto eseguibile rialzandosi da terra, Fox usa le gambe solo per muoversi. Ma non crediate che sia per questo il meno abile dei combattenti. Nel suo caso, i due tasti normalmente deputati a dar calci vengono impiegati per eseguire rapide schivate col busto a destra o a sinistra facendone di fatto un lottatore difficile da afferrare. Non solo. Combinando i pugni con la sua mobilità è possibile esibirsi in repentine schivate seguite da ganci spaccamascella (vedi sequenza). Al di là delle tre new entry, il parco lottatori di **Tekken 4** comprende al momento Paul Phoenix, Ling Xiaoyu, Yoshimitsu, Hwoarang, King, Marshall Law ed il "bionico" Kazuya Mishima. Insieme a questi sono previsti altri 10 personaggi la cui identità è ancora avvolta nel mistero (sebbene la presenza di Hehiachi e Jin sia praticamente scontata).

L'esperienza acquisita dal team di sviluppo Namco sul campo siliceo di PlayStation2 è evidente osservando le foto di **Tekken 4** (ancor di più vedendolo in movimento). Le arene colpiscono per la vastità planimetrica e l'abbondanza di particolari che le arredano. Nella foresta amazzonica una folta vegetazione circonda il perimetro di un terreno sconnesso impreziosito da un delizioso laghetto riflettente (non è ray tracing ma il risultato è analogo). Sul terrazzo di un edificio, fra i grattacieli di una metropoli, un enorme lucernario offre uno scorcio sul salone sottostante ed è sovrastato da statue di cavalieri ed elicotteri in volo. In quello che sembra essere una riproduzione dello scantinato di *Fight Club*, decine di persone, in piedi, sedute o appollaiate sui bidoni, si sbracciano sbraitando attorno al ring improvvisato. A differenza dei precedenti **Tekken** in cui le differenti scenografie avevano valore puramente cosmetico, in **Tekken 4** la loro diversità strutturale unita alle sue implicazioni sul gameplay di fatto incide considerevolmente sulle tattiche di combattimento. Nell'angusto scantinato alla *Fight Club*, per esempio, c'è meno libertà di movimento rispetto allo stage ambientato nell'ampio garage, sebbene in quest'ultimo si debbano fare i conti coi colonnati e con il rischio di venirci scaraventati sopra. I modelli poligonali dei lottatori sembrano conservare, se non addirittura amplificare, la sbalorditiva complessità strutturale di quelli impiegati nel prequel. Le animazioni appaiono praticamente invariate sebbene il gameplay a 360° offra una fluidità di manovra superiore. Ma la vera chicca introdotta da Namco in questo specifico comparto sono gli algoritmi di fisica che comandano il movimento del vestiario. I larghi pantaloni di Kazuya, per esempio, oscillano come campane attorno al loro batacchio (la gamba) ad ogni passo, così come il corpetto di Ling Xiaoyu si allarga e si solleva di continuo durante la propria danza marziale. Analoghi algoritmi animano anche le capigliature sparpagliando nell'aria la fluente chioma di Christie o il caschetto biondo di un inedito Paul Phoenix a "capelli sciolti". Le muscolature poligonali, intanto, si stendono e si contraggono donando carnalità a bicipiti, pettorali, addominali, spalle e quant'altro. I seni delle lottatrici, prevedibilmente, ondeggiano gommosi sotto gli effetti di una forza gravitazionale credibile, meno "lunare" di quella impiegata nella serie di **DOA**. Infine, riverberi solari, trasparenze, riflessioni e ombreggiature dinamiche cospargono sui combattimenti una patina di credibilità quasi ipnotizzante iscrivendo **Tekken 4** nel medesimo concorso di bellezza a cui partecipano **DOA3** e **Virtua Fighter 4**.

Al momento di andare in stampa, Namco non ha ancora annunciato la release della versione domestica del suo nuovo e promettente picchiaduro, concedendo ai frequentatori delle sale giochi una sorta di esclusività temporanea. Secondo alcune voci, l'edizione PS2 di **Tekken 4** non vedrà la luce prima dell'anno prossimo. Fino ad allora non resta che fiondarsi nell'arcade center più vicino per dare un'occhiata a cosa ci aspetta.

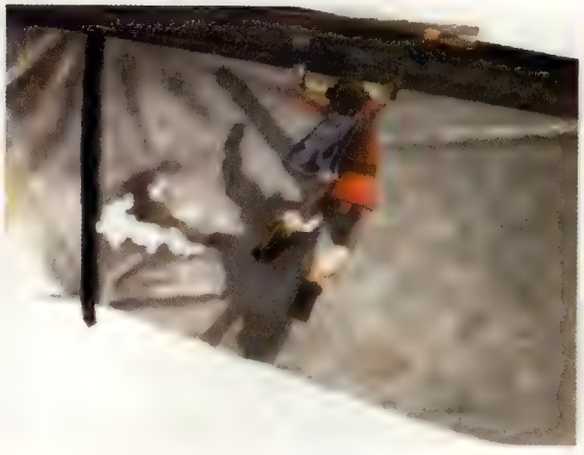



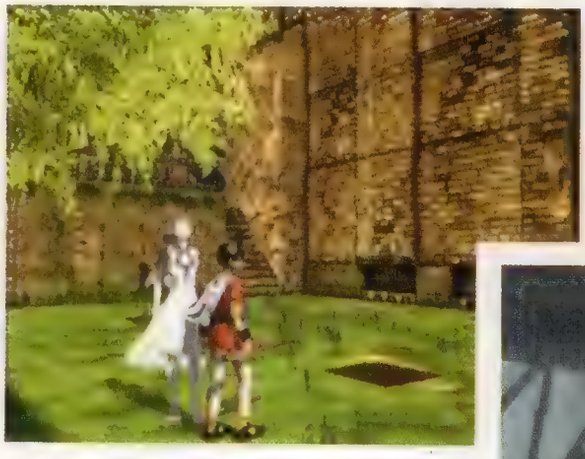
L'estrema mobilità di Steve Fox ne fa un avversario decisamente temibile, malgrado non sia capace di menar calci. Nella sequenza Paul capisce a sue spese le potenzialità del pugile britannico.

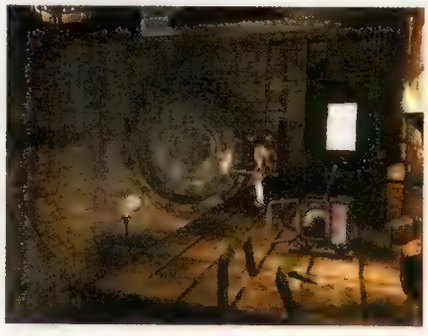
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SCEI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **AGOSTO**

Ico

Quasi ignorato da tutti al recente E3, il prossimo titolo di SCEI rappresenta di fatto uno dei progetti più originali della line-up PlayStation 2 di fine anno. Vediamo perché...







*Le sofisticate animazioni di **Ico** sono probabilmente la sua caratteristica più sorprendente, ma è anche nel suo look a metà strada fra l'onirico ed il fantasy che germoglia l'interesse di **Super Console**.*

Storicamente, per l'esattezza da **Donkey Kong** in poi, il videogiocatore è spesso chiamato a salvare qualcuno, vuoi l'amata rapita o una bella principessa (rapita anch'ella). Avanza solitario per livelli irti di ostacoli e termina la sua avventura abbracciando il maltolto. Ebbene **Ico** è strutturato all'inverso. Il protagonista che dà il nome al gioco (un giovane comuto – niente battutacce grazie – esiliato dai saggi del villaggio in un luogo remoto) inizia la propria avventura dove normalmente finirebbe. Piuttosto che entrare in ambienti ostili, Ico deve uscirne, e piuttosto che trovare la "dolce donzella" Ico se la porta a spasso sin dall'inizio. Ed è su questo interessante presupposto che si basa uno dei più intriganti ed originali videogiochi in arrivo per PlayStation2 (volendo dar credito all'utima data di commercializzazione annunciata da SCEI, dorebbe già essere disponibile nei negozi di importazione mentre leggete queste righe).

Da un punto di vista macroscopico, e volendo forzare una categorizzazione, **Ico** potrebbe trovare collocazione nell'ambito dei puzzle game. Ico deve guidare Yorda, la "donzella" a cui si faceva riferimento poco sopra, attraverso l'ambiente di gioco azionando per lei leve, spostando massi, schiacciando pedane e quant'altro permetta alla coppia di raggiungere l'esterno della prigione in cui è intrappolata. Agendo sul tasto **R1**, il giocatore può a) chiamare a sé la donna b) tenderle una mano per aiutarla a scavalcare un muretto o quant'altro e c) portarsela dietro tenendola per mano. Sebbene il gioco dia l'impressione di risolversi in un banale esercizio di puzzle solving, di fatto promette di offrire molto di più. Yorda – figura misteriosa ed eterea, quasi ectoplasmatica – è infatti costantemente insediata da oscure forze residenti nell'ambiente circostante. Una volontà soprannaturale sembra opporsi alla fuga della donna (Ico la trova rinchiusa in una gabbia ad inizio gioco) riversando sul suo tragitto figure tenebrose perseguitrici di un'inico obiettivo: rapirla. Armato di bastone (nella demo. Nel gioco finito Ico potrà impiegare altri mezzo offensivi) il giovane protagonista dovrà difendere la sua compagna, tirarla fuori dalla mischia, trovare una via di fuga e correre via insieme verso la salvezza.

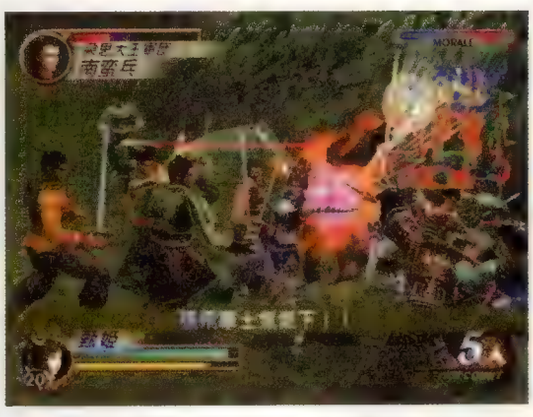
Nonostante non ne dia la parvenza ad una prima e superficiale analisi, **ICO** è probabilmente uno dei giochi tecnicamente più significativi mai apparsi su PlayStation2. Tutti quei paroloni (?) di Phil Harrison (o chi per lui) sulla cinematica inversa e sulla fisica realistica gestibili dall'hardware Sony rimbombano nella scatola cranica mentre si assiste quasi attoniti agli algoritmi che animano (letteralmente) Ico, Yorda e gli elementi circostanti. Da qusto punto di vista **Ico** cova il medesimo potenziale rivoluzionario espresso dal **Prince of Persia** di Jordan Mechner nel 1990. Il giovane Ico cammina, salta, si aggrappa, si arrampica, spinge, tira, nuota e combatte con una naturalezza che il motion capture, da solo, non è in grado di offrire. In ogni circostanza l'animazione è sempre fluida e convicente al punto che è quasi impossibile discernere il passaggio da una sequenza (ad esempio la corsa) all'altra (ad esempio il salto). Le forze inerziali e centrifughe che agiscono sui corpi dei due protagonisti mentre corrono, si voltano o girano in tondo mano nella mano, conferiscono ad entrambi una credibilità ed un "peso" decisamente inediti. Nel contempo ogni lembo degli abiti dei due (dall'orlo della gonna di Yorda alla casacca di Ico) ondeggia e sventola in accordo con la direzione del moto o del vento, esattamente come ogni altro tessuto eventualmente "appeso" negli ambienti di gioco interessati dal passaggio di correnti d'aria. Analogo realismo dinamico soggiace l'animazione degli alberi e dei fluidi. Nella demo provata alla fiera losangelina di maggio, i laghetti attraversati da Ico e Yorda si deformavano realisticamente intorno alle rispettive caviglie mandando onde ad infrangersi sul perimetro roccioso, influenzando altresì l'immagine specchiata dell'ambiente circostante. In un'altra sequenza Ico si arrampicava lungo una grossa catena penzolante dal soffitto fancendone "scondinzolare" l'estremità sotto di lui ad ogni colpo di reni. Al di là delle animazioni anche le scenografie collaborano alla resa credibile dell'esperienza visiva offrendo estesi panorami ed evocativi scorci dei vari ambienti di gioco, ora cavernosi e bui, ora aperti e luminosi. La sensazione di spazialità è resa anche attraverso un abbondante uso di effetti di luce ed ombre (dinamiche quelle poiettate dai protagonisti su pavimento e pareti). Particolarmente affascinante l'abbaglio che inonda lo schermo quando la telecamera punta verso il sole. L'effetto è così abbacinante da indurre a pararsi istintavamente gli occhi con la mano.

Se quanto appena esposto non è sufficiente ad instillare in chi legge l'interesse che **Ico** ha generato in **Super Console**, forse è utile aggiungere che il progetto, pur essendo sviluppato da un nuovo team interno a SCEI, è diretto da Kenji Kaido, un ex-dipendente Capcom il cui curriculum annovera la partecipazione in progetti del calibro di **Resident Evil** e **Mega Man** nonché il contributo alla nascita di Whoopee Camp (insieme a Tokura Fujiwara, l'attuale presidente della softco di **Tomba 1** e **2**). Detto questo, non resta che rimandare ad un'immente recensione di **Ico** su queste stesse pagine confidando in una potenziale sopresa.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KOEI** SVILUPPATORE **OMEGA FORCE** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **20 SETTEMBRE**

Shin Sangokumusou 2

Dopo il buon esordio su PlayStation2 con **Kessen** e **Shin Sangokumusou**, Koei comincia a sfornare gli immancabili seguiti. Appagata dal successo di **Kessen 2** l'esosa software house nipponica rilancia con questo **Shin Sangokumusou 2**.



*Se in **Shin Sangokumusou** il cavallo offriva un notevole vantaggio in battaglia, in **Shin Sangokumusou 2** potrebbe non essere sufficiente a fronteggiare i cavalieri di più imponenti creature.*

È passato appena un anno dall'uscita di **Shin Sangokumusou** (aka **Dynasty Warriors 2** in occidente) e già è pronto il nuovo episodio. Il "simulatore di rissa" – che per consuetudine chiameremo semplicemente "picchiaduro" – di Koei si ripropone su PlayStation2 come chi si ripresentava a scuola a settembre per gli esami riparatori. Dopo aver frequentato gli opportuni corsi di perfezionamento, il team di sviluppo Omega Force affonda di nuovo le mani sul metallo del sistema Sony mostrando rinnovata disinvoltura. Sebbene graficamente appaia molto simile al prequel, **Shin Sangokumusou 2** (che noi occidentali chiameremo **Dynasty Warriors 3**) presenta di fatto upgrade cosmetici non irrilevanti. Le scenografie, per quanto ancora una volta affogate nella nebbia, denunciano maggior complessità e abbondanza di elementi interagibili. Alberi, ponti, mura ed altro ancora punteggiano il campo di battaglia con maggior frequenza accarezzando l'occhio con la mano della varietà e stimolando l'adozione di nuove tattiche di battaglia (salire su un ponte impugnando arco e frecce ha il suo perché). Texture più complesse e sgargianti ammantano la pletora di soldati poligonali in campo, a loro volta "ispessiti" da un maggior numero di poligoni chiamati a definirne le fattezze. Durante la bagarre bellica inediti sprazzi di luce e piogge particellari esplodono nel gruppo mentre il giocatore esegue la rituale danza delle combo. Una danza che in **Shin Sangokumusou 2** acquista maggior profondità rispetto al banale balletto del prequel. Il numero di mosse concatenabili sale da 4 a 6 con la possibilità di agganciarvi nuove cariche dirompenti ed acrobazie aeree, portando il totale degli attacchi eseguibili senza soluzione di continuità a più di otto. Ma non solo. Decisamente povero nel prequel, il repertorio di azioni difensive è stato notevolmente arricchito. Inedite manovre evasive e contrattacchi completano il quadro delle azioni performabili dal proprio combattente ridefinendo in parte la meccanica di gioco (apparentemente più esigente in termini di tatticismo). Dal punto di vista dell'IA, persiste il sistema di autoregolazione del morale delle proprie truppe in funzione dell'operato del giocatore e aumenta il potere d'arbitrio dei compagni. Questi ultimi, infatti, piuttosto che gettarsi ciecamente nella mischia aiuteranno il giocatore operando scelte più intelligenti, come ad esempio accanirsi sul comandante rivale per abbattere il morale del suo esercito. Inutile puntualizzare che un analogo comportamento caratterizza anche le truppe nemiche imponendo l'adozione delle relative contromisure.

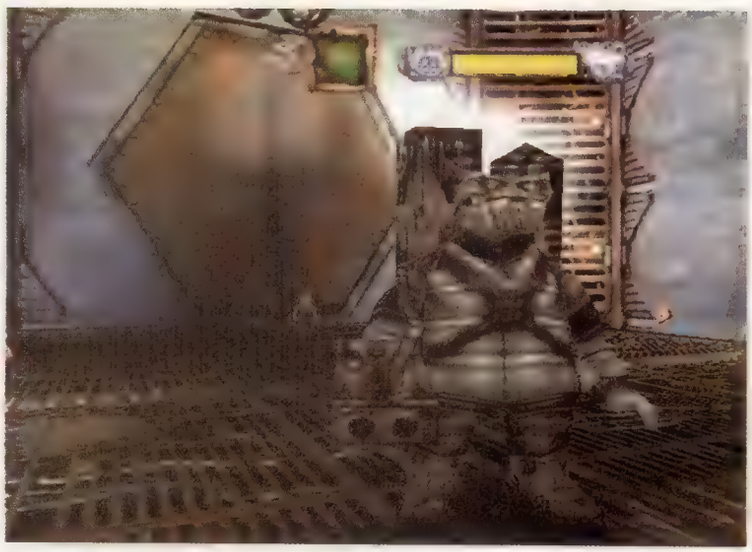
Naturalmente le aggiunte apportate dal team di sviluppo al prequel non si esauriscono qui. Nuovi personaggi saranno disponibili (come Meng Huo e la principessa Zhen) con le rispettive differenze prestazionali ed i precipui armamenti, e nuovi mezzi di trasporto potranno essere adoperati sul campo di battaglia. Al di là dei cavalli, **Shin Sangokumusou 2** introduce i ben più massicci elefanti, anch'essi agghindati secondo la moda in voga nella Cina del terzo secolo. E se un elefante non basta a dare man forte al giocatore nella sua azione di sfondamento delle linee nemiche, ci penserà eventualmente un amico che, controller alla mano, avrà modo di contribuire alla causa attraverso un'inedita modalità di gioco a due via split-screen in chiave cooperativa.

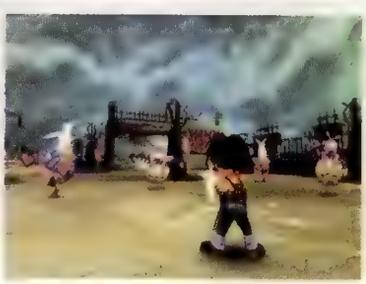
Considerate le suddette addizioni apportate da Omega Force alla già discreta meccanica di gioco di **Shin Sangokumusou**, l'eventualità che il seguito riesca finalmente a sfondare nel mercato di massa appare meno remota che in passato, ma per averne la certezza sarà necessario attendere la prova sul campo che **Super Console** condurrà a breve.

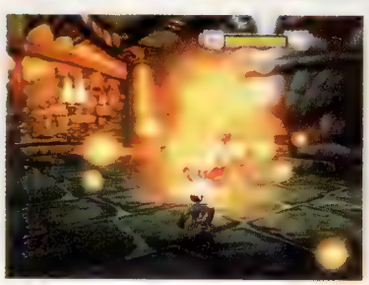
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **IN UTERO** GENERE **ACTION/PLATFORM** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **27 SETTEMBRE**

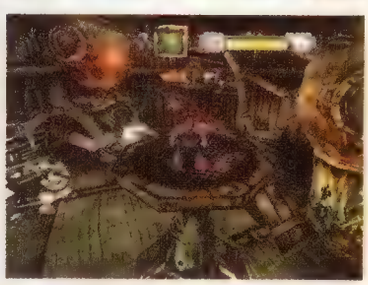
Evil Twin: Cyprien's Chronicles

Dopo le colorate e briose avventure di **Rayman Revolution**, Ubi Soft immerge il platform 3D nei toni macabri e grotteschi del peggior incubo infantile.









Da quando Sega ha annunciato il proprio ritiro dal mercato dell'hardware, una buona fetta dell'industria impegnata nella produzione di giochi per Dreamcast ha reagito in maniera più o meno drastica. C'è chi ha cancellato brutalmente progetti in corso d'opera lasciando interi team di sviluppo a bocca asciutta e chi si è limitato a includere PlayStation2 nell'elenco delle piattaforme di destinazione. Con **Evil Twin**, la francese Ubi Soft ha optato per quest'ultima soluzione annunciando per la fine di settembre la commercializzazione del titolo di In Utero per Dreamcast, PC e (adesso anche) PlayStation2.

Il preambolo narrativo di **Evil Twin** racconta di un orfanello di nome Cyprien che nel giorno del proprio compleanno (dolorosamente coincidente con l'anniversario della morte dei suoi genitori) viene colto dalla disperazione e finisce (non è ancora chiaro come) in un suo personalissimo mondo immaginario, un universo parallelo oscuro, fatiscente, brutto e cattivo edificato ed abitato dai suoi stessi incubi. Cyprien dovrà scoprire come uscirne e, nel frattempo, salvare alcuni amici e parenti finiti anch'essi in questo luogo ostile. La premessa appena esposta dà il la ad un platform 3D dai toni decisamente più macabri rispetto a quelli di un **Rayman** qualsiasi. L'ambientazione, buia e cavernosa, ispirata dalle produzioni cinematografico-letterarie di Tim Burton, Lewis Carroll e Charles Dickens, veicola efficacemente l'immagine di un mondo corrotto e malsano, covo ideale per le bizzarre creature che vi abitano. Cyprien, e con lui il giocatore, dovrà farsi strada lungo 76 livelli distribuiti su 8 mondi, saltando, arrampicandosi, nuotando, e usando la sua fionda come principale mezzo di offesa. Quest'ultima potrà essere "armata" con diverse tipologie di munizioni ottenibili traendo in salvo gli amici imprigionati nel metamondo onirico di Cyprien. Come in **Zelda 64**, un sistema di lock-on automatico permetterà di muoversi tenendo l'obiettivo sempre sotto tiro mentre la possibilità di accedere ad una visuale interna (premendo il tasto △) lascia supporre la facoltà di mirare a specifiche parti dello scenario o dei corpi dei prevedibili boss. La fionda andrà inoltre usata per far esplodere alcune bolle gommose custodi di oggetti vari e power up. Fra questi, uno in particolare permette a Cyprien di trasformarsi in Super Cyprien, un oscuro alter ego gemello (da cui il titolo) dotato di poteri paranormali fra cui la capacità di scatenare fulmini e di compiere balzi sovrumani. La facoltà di passare da Cyprien a Super Cyprien rivestirà probabilmente un ruolo fondamentale nella meccanica di gioco, con alcuni ostacoli sormontabili solo combinandone l'impiego con astuzia.

Dal punto di vista cosmetico, **Evil Twin** denuncia apertamente le proprie origini mostrando modelli 3D poveri di poligoni, ma nel contempo ricchi di texture di pregevole fattura. Volendo dar credito alla press release di Ubi Soft, le texture impiegate in **Evil Twin** non sarebbero sottoposte ad alcuna compressione e conserverebbero pertanto il loro dettaglio "originario". Considerato però che la cartella stampa si riferisce al prodotto in sé (non specificatamente alla versione PS2), tale affermazione va necessariamente presa con le dovute cautele. In ogni caso, a giudicare dalle foto (relative, stavolta, alla versione per la console Sony), il lavoro svolto dai grafici di In Utero appare più che discreto.

*Se ben sfruttata, la possibilità di passare dalla visuale in terza persona (in alto) a quella in soggettiva (sopra) potrebbe arricchire un gameplay altrimenti analogo a quello offerto in prodotti similari come **Rayman Revolution**.*

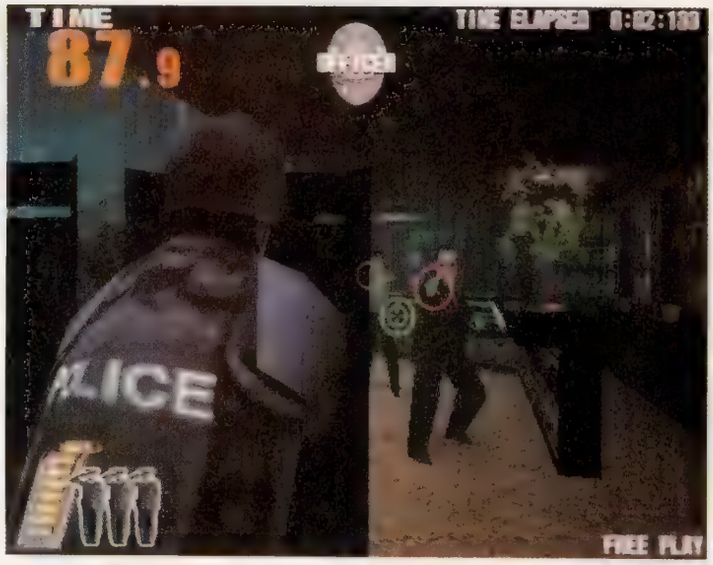
TRIAX METAL LINEAR. FORMA ERGONOMICA SAGOMATA PER FUNZIONALITÀ E COMFORT OTTIMALI.

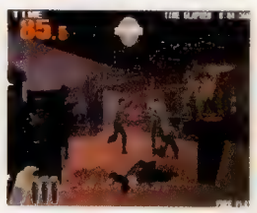
Toll Free Number 800 55 00 55

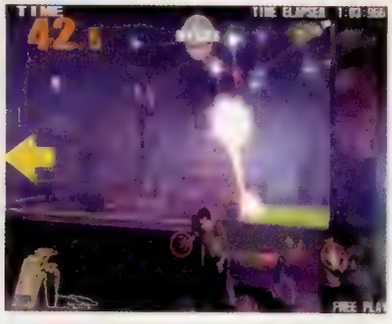
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

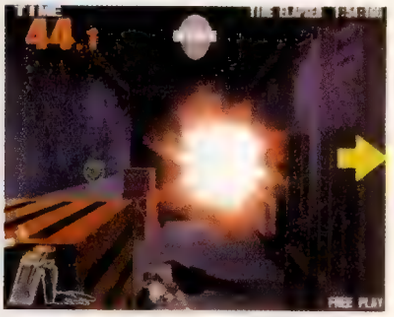
Police 911

Dopo il tappetino di **Dance Dance Revolution** e i sensori di **Parapara Paradise**, Konami sperimenta un nuovo sistema di lettura dei movimenti del giocatore. Si comincia con **Police 911**, ma si arriverà senz'altro al rhythm/dancing game.

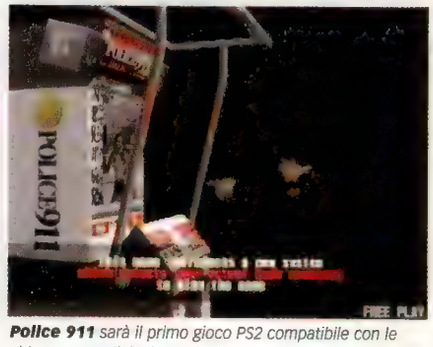








Nel 1997 Namco introduce con **Time Crisis** il primo sparatutto con light gun inclusivo della facoltà di evadere l'attacco nemico riparandosi dietro sbarramenti di fortuna (mura, banconi, automobili in sosta etc). Agendo sull'apposito pedale (o sul tasto della GunCon nella versione PSone) il giocatore fa capolino dal riparo, spara e si accuccia, poi ri-sbuca, ri-spara e si ri-accuccia e via così in un susseguirsi di scontri a fuoco in un certo senso meno "coercitivi" rispetto a quelli proposti in sparatutto analoghi come **Virtua Cop**. Per la prima volta il giocatore ha la possibilità di evitare gli attacchi coprendosi laddove in passato andavano soffocati sul nascere eliminando la fonte prima che potesse far fuoco. Oltre a conferire maggior potere decisionale all'utente, la soluzione pensata da Namco ebbe anche il merito di amplificarne l'illusione di "esserci". Starsene accovacciati dietro una colonna ascoltando la pioggia di colpi esplosi dai nemici infrangersi a pochi centimetri dal proprio naso caricava di tensione l'attesa del momento propizio per portarsi allo scoperto. Ciononostante **Time Crisis** opponeva dei limiti al libero arbitrio dell'utente obbligandolo a nascondersi solo nei punti in cui il gioco lo consentiva. Non solo. Malgrado fosse sufficiente pestare il pedale per accovacciarsi, non era raro sorprendersi a schivare col corpo proiettili che giammai sarebbero usciti fuori dallo schermo. Segno che la sospensione dell'incredulità era elevata, ma anche che si poteva fare di meglio per alimentarla. Ed è quello che ha fatto Konami col proprio coin-op **Police 911**. Distribuito nelle sale giochi proprio quest'anno, il cabinato di **Police 911** è dotato di sensori capaci di "leggere" i movimenti del giocatore che, nei panni di un ufficiale di polizia, partecipa ad una serie di sparatorie. Per abbassarsi, nascondersi dietro gli angoli o schivare i proiettili è sufficiente muovere il proprio corpo nella direzione desiderata lasciando che i sensori traducano lo spostamento fisico nello spostamento "digitale" su schermo. Ora, tutto questo è in arrivo anche su PlayStation2. Incredibilmente, la versione per il 128 bit Sony di **Police 911** (che in occidente identificheremo col nome di **Police 24/7**) offrirà la possibilità di interagire fisicamente col gioco attraverso l'impiego di una videocamera digitale collegata alla console via USB. La periferica (di cui Konami non ha ancora diffuso specifiche e prezzo) "osserverà" il giocatore comunicandone gli spostamenti alla CPU in tempo reale. Ovviamente è prevista la possibilità di giocare a **Police 911** con un comune Dual Shock 2. In questo caso lo stick di sinistra comanda il mirino su schermo mentre quello di destra permette di spostarsi nelle tre direzioni consentite (destra, sinistra e in basso). Sebbene non sia esclusa la compatibilità con la GunCon 2 di Namco (il cui D-Pad potrebbe essere impiegato per spostarsi), all'E3 Konami ha preferito promuovere il proprio GunMouse in combinata con la videocamera digitale. Il giocatore si sposta col corpo e muove il mirino agendo col pollice sulla trackball posta sulla sommità della periferica. Considerato il carattere innovativo di **Police 911** dal punto di vista tecnologico, la sua cosmesi appare quantomeno inappropriata. Per farla breve, ha tutta l'aria di essere un gioco PSone (al pari della versione coin-op). Ovviamente Konami ha tutto il tempo che serve per rimediare a questo inconveniente (la commercializzazione è prevista per novembre), ma resta da vedere se abbia intenzione di farlo…



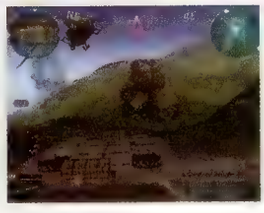
Police 911 *sarà il primo gioco PS2 compatibile con le videocamere digitali. In sala, il movimento dell'utente viene invece rilevato attraverso dei sensori.*

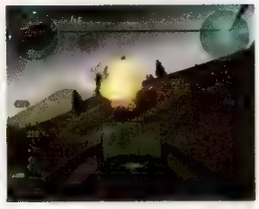
Oltre che in ***Police 911****, il GunMouse prodotto da Konami (in foto un modello sperimentale) sarà supportato anche in* ***Silent Scope 2****.*

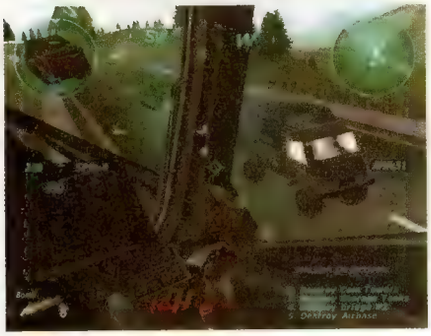
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **CORE DESIGN** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **N/A** DATA DI USCITA **SETTEMBRE**

Thunderhawk: Operation Phoenix

Dimenticatevi **Tomb Raider** e le curve di Lara Croft per adesso. Core Design ha voglia di cambiare... e di sorprendere.







*Il motore grafico di **Thunderstrike** stupisce per l'elevato livello di dettaglio gestito (notate l'autista nello fato qui sopra). Una caratteristica facilmente apprezzabile zoomando su ogni modello 3D presente sul terreno (notate il carro armato nella foto più in alto) o in volo (notate i piloti dell'Apache nella foto più in alto ancora).*

Sono trascorsi ormai quasi otto mesi dal lancio di PlayStation2 in Europa e di software disponibile per il nuovo sistema Sony ce n'è già una montagna. Quasi ogni software house del pianeta ha contribuito a lastricare il cammino del nuovo nato in casa Sony con le proprie produzioni, gettandosi a capo chino nella mischia. Ciononostante, analizzando i logo apposti sugli articoli che compongono l'attuale softeca PS2, qualcosa non torna. Qualcuno manca all'appello. Sorprendentemente, è proprio una delle società che ha contribuito maggiormente all'esplosione massificante del fenomeno "PlayStation" a risultare assente. Stiamo parlando di Eidos. Dopo **Time Splitters** la softco britannica s'è praticamente eclissata, limitandosi ad annunciare progetti che vedranno la luce solo alla fine di quest'anno. Ancor più sorprendente è l'approccio quasi conservativo di uno dei suoi team di sviluppo più prolifici: Core Design. Dopo l'infinita sequela di **Tomb Raider** che li ha resi protagonisti dell'era PSone, era lecito aspettarsi un repentino trasloco del franchise sul 128bit di Sony eppure niente, nada, cicca. Del nuovo **Tomb Raider** neanche se ne parla. E' ipotizzabile che Core stia attendendo che la base installata di PS2 raggiunga la giusta estensione prima di rilanciare il proprio bestseller - il che ha perfettamente senso - ma appare anche evidente una sottesa volontà del team di non riaffacciarsi sul mercato con "la solita roba". Anzi. **Herdy Gerdy** e **Project Eden**, nella loro atipicità concettuale, stanno lì a dimostrare una ritrovata propensione alla sperimentazione da parte di Core, quella stessa sperimentazione che circa 6 anni fa dette i natali a Lara Croft. Se poi si aggiunge ai summenzionati progetti questo promettente **Thunderstrike: Operation Phoenix** (**Thunderhawk** in America) un'altra lampadina si accende: Core Design punta *anche* sulla qualità.

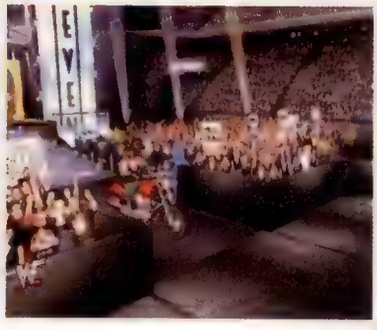
Seguito del **Thunderstrike** commercializzato un paio di lustri fa per Mega-CD, **Operation Phoenix** ha sorpreso **Super Console** durante il test condotto sulla versione alfa portata da Eidos all'E3 dello scorso maggio. Le press release rilasciate dalla softco inglese prima dell'evento disegnavano il profilo di uno sparatutto arcade condotto a bordo di un elicottero militare. Tanta bella grafica, effetti di luce a go-go, ma sotto sotto veniva veicolata l'immagine di uno sparatutto frenetico concettualmente banale, destinato ad accontentare solo i meno pretenziosi dal punto di vista della complessità simulativa. In verità **Thunderstrike: Operation Phoenix** propone un'esperienza ludica ben più profonda. La complessità del sistema di controllo mette subito in chiaro una cosa: qui non si corre sparando all'impazzata come in uno sparatutto qualsiasi. Tutt'altro. I due stick analogici del DualShock2 si spartiscono il controllo dell'elicottero, con quello di sinistra deputato a gestirne l'inclinazione e quello di destra incaricato di regolare la velocità di rotazione dell'elica e, di conseguenza, l'altitudine. Agendo contemporaneamente sulle due levette è possibile compiere manovre veloci come ad esempio virare col sinistro dando spinta col destro. Una funzione di auto-puntamento permette di dirigere le canne del proprio vulcan esattamente sul bersaglio, ma tenere il dito costantemente premuto sul tasto di fuoco (uno dei dorsali) non serve: il surriscaldamento dell'arma ne inibisce l'attività per qualche secondo. Sopperisce alle carenze del mitragliatore (di fatto un'arma debolissima da usare solo su bersagli facili) l'equipaggiamento missilistico tra cui meritano menzione i razzi teleguidati direttamente governabili dall'utente osservano il loro viaggio dalla micro-telecamera montata nella testata. Notevole anche la realizzazione del cockpit (con tanto di pupazzetto penzolante a mo' di Arbre Magique) attraverso cui è possibile zoomare ad incredibili distanze, ingigantendo anche il più piccolo degli elementi sul campo di battaglia (come ad esempio un soldato). Le poche missioni disponibili nella demo denunciano una soddisfacente varietà di obiettivi e situazioni (scartare un convoglio, bombardare una base militare etc), ma cosa ancor più importante, richiedono l'adozione di lente e ragionate strategie di avvicinamento all'obiettivo facendo piazza pulita delle unità difensive terrestri prima di procedere verso il bersaglio finale.

Dal punto di vista tecnico, **Thunderstrike: Operation Phoenix** offre un realismo visivo notevolissimo, immergendo il giocatore in scenografie naturali dall'estensione ragguardevole nonostante la complessità poligonale delle montagne, delle colline, delle costruzioni a terra e di quant'altro contribuisce alla resa verosimile di uno scenario di guerra. Il tutto, ormai è quasi superfluo precisarlo, aggiornato a 60fps fissi (almeno durante il nostro test, durato circa mezz'ora). Concludendo - e rimandando ad un'imminente recensione - **Super Console** non può che invitarvi a tenere in forte considerazione *anche* questo progetto di Core Design, un team di sviluppo che, a quanto pare, minaccia davvero di sorprenderci da qui a Natale.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **YUKE'S** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP** DATA DI USCITA **AUTUNNO**

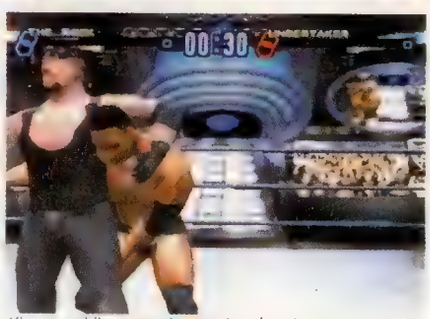
WWF Smackdown! Just Bring It

Se SquareSoft è l'imperatrice degli RPG ed Electronic Arts la casa numero uno nel campo delle simulazioni sportive, non v'è alcuno dubbio che il piccolo regno dei giochi di wrestling sia dominio assoluto di THQ.



La serie di **WWF Smackdown!** ha avuto l'innegabile pregio di riuscire a catturare la vera essenza del wrestling, proponendo una meccanica di gioco in grado di essere digerita anche dall'utenza meno esperta, un'elevata dose di spettacolarità e una realizzazione tecnica (in particolar modo col secondo episodio, sottotitolato Know Your Role) che metteva a dura prova il vetusto hardware PlayStation. Grazie a queste caratteristiche e alla popolarità di cui gode ancora oggi il wrestling al di là dell'oceano, i titoli THQ hanno conquistato una fan base piuttosto ampia e non c'è quindi da stupirsi nel constatare come **WWF Smackdown! Just Bring It**, primo episodio della serie su PlayStation2, fosse uno dei giochi più attesi all'E3 di Los Angeles. Da quanto è stato possibile appurare provando il titolo alla fiera di qualche mese fa, l'approccio degli sviluppatori nipponici di Yuke's nel passaggio ad un hardware superiore è stato piuttosto pragmatico: al fine di venire incontro più possibile ai gusti degli estimatori di **WWF Smackdown!**, la struttura di gioco è rimasta sostanzialmente immutata e gli sforzi della software house di Yokohama si sono concentrati sulla cosmesi della simulazione e sui vari elementi che potremmo considerare di contorno. La grafica, ovviamente, è l'aspetto che differenzia maggiormente il titolo dalle sue incarnazioni a 32bit: ogni wrestler è composto da circa 1.500 poligoni ed è caratterizzato da un set di animazioni "personalizzate", che contribuiscono a rendere i lottatori digitali estremamente simili alle loro controparti reali. Yuke's ha speso gli ultimi mesi nel riprodurre su PlayStation2 tutto il materiale iconografico accumulato grazie alla licenza WWF: il risultato raggiunto è invero ragguardevole, in particolar modo per quanto riguarda le espressioni facciali, credibili nonostante il progetto sia ancora ben lungi dall'essere terminato. Sempre valide le ambientazioni, fattore non di secondaria importanza dato che, come negli episodi precedenti, anche la versione PlayStation2 permetterà ai wrestler di malmenarsi brutalmente fuori dal ring, dandosele di santa ragione, ad esempio, nel parcheggio del palazzetto e utilizzando il gran numero di oggetti (sedie, tavoli, bidoni della spazzatura) disseminati un po' ovunque. Buono anche l'engine messo a punto dagli sviluppatori giapponesi: il gioco macina costantemente 60 quadri al secondo e nella versione preliminare dell'E3 gli unici cali nel frame rate si sono visti con otto lottatori contemporaneamente su schermo, cali che i programmatori assicurano scompariranno in toto nella release finale. Per chiudere la panoramica sul comparto estetico del titolo THQ, segnaliamo l'aggiunta del commento in tempo reale di Michael Cole e Tazz, novità assoluta per la serie, che solleticherà l'entusiasmo dei giocatori statunitensi.

Semplicemente devastante la lista della modalità di gioco, con una settantina di opzioni a garantire una longevità con pochi eguali in questo genere di giochi: si va dal classico Cage, con i wrestler in una gabbia, alla mitica Royal Rumble, dal Tag Team tre-contro-tre alla Battaglia Reale con otto lottatori. Inutile sottolineare come altrettanto ampio sia l'elenco dei protagonisti: Stone Cold Steve Austin, The Undertaker, Kane e The Rock sono solo alcuni dei circa 40 wrestler che Yuke's ha riprodotto digitalmente nel proprio titolo. La lista non è ancora completa per due semplici motivi: il primo è che la riproduzione su PlayStation2 di ogni lottatore è un processo che richiede parecchio tempo e gli sviluppatori hanno sottolineato l'importanza di avere un prodotto simile nei negozi entro Natale. Il secondo è invece da ricercarsi nell'acquisizione della WCW da parte della WWF, avvenuta qualche mesetto or sono: i diritti della WCW dovrebbero teoricamente essere ancora in mano ad Electronic Arts, ma non è escluso che THQ possa inserire i lottatori più carismatici (Hollywood Hogan anyone?) all'interno di **WWF Smackdown! Just Bring It**. Se anche così non fosse, il titolo di Yuke's merita di essere preso seriamente in considerazione da tutti i fan del wrestling e da quella fascia d'utenza intimorita dal binomio **Tekken 4**/**Virtua Fighter 4** e alla ricerca di un picchiaduro dalla meccanica non troppo complessa.



L'immancabile megaschermo riproduce in tempo reale l'azione sul ring, proponendo alla fine di ogni match i replay delle mosse più spettacolari.

*Al fine di conferire al proprio titolo un feeling quantomai "televisivo", THQ ha ingaggiato Michael Cole e Tazz, speaker ufficiali di Sunday Night Heat, per commentare a ruota libera gli incontri di **WWF Smackdown! Just Bring It**. In alcune situazioni il duo farà persino la propria comparsa in un box sullo schermo, proprio come accade nella popolare trasmissione di MTV.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **AUTUNNO**

F1 2001

Se prima del 20 luglio le simulazioni di Formula 1 potevano svolgere una funzione "d'intrattenimento" in attesa del capolavoro di Polyphony, l'uscita dei negozi di **Gran Turismo 3 A-Spec** definisce nuovi standard nel settore automobilistico. E un gioco di F1 non può più essere semplicemente "carino"...

*Il ruolo della pit crew è stato potenziato notevolmente in **F1 2001**: oltre a comunicare via radio al pilota eventuali cambi meteorologici, posizione degli avversari e tempi sul giro, i meccanici dovranno ora essere controllati in caso di sosta ai box.*

La versione italiana del gioco vanterà fortunatamente il commento di Ivan Capelli, uno dei pochi telecronisti stipendiati dalla Rai degni di questo nome.

Se state iniziando a fare confusione fra i vari giochi di Formula 1 usciti negli ultimi mesi, non preoccupatevi: come dimostrato da questo **F1 2001** di EA Sports, il criterio con cui i publisher selezionano i titoli delle proprie simulazioni è quantomai nebuloso e si ha quasi l'impressione che, nella speranza di piazzare il maggior numero di copie possibile, si cerchi di confondere l'utente con una serie di nomi molto simili fra loro. Quello che è certo invece è che il genere delle simulazioni di Formula 1 non si sta evolvendo minimamente nel corso degli anni: a differenza, ad esempio, dei titoli di rally che hanno visto un progresso reale sia per quanto riguarda la meccanica di gioco che sotto il profilo puramente estetico, i racing game incentrati sulle monoposto di Schumacher & C. sono "fermi" da qualche anno e faticano a stupire un'utenza sempre più esigente. Ad invertire il trend ci prova ancora una volta Electronic Arts con il seguito del non proprio esaltante **F1 Championship Season 2000**, ma l'impressione che **Super Console** ha ricavato dalla presentazione alla stampa del gioco è che difficilmente il titolo in questione possa rappresentare una svolta nel settore: al di là dell'ovvia inclusione di scuderie, piloti e tracciati della stagione in corso, **F1 2001** non accenna infatti innovazioni epocali rispetto a quanto visto nel prequel e appare abbastanza evidente come gli sviluppatori si siano limitati a correggere alcuni aspetti della simulazione migliorandone altri. Una sezione su cui i programmatori della casa nordamericana hanno lavorato parecchio è quella dell'IA dei piloti controllati dalla CPU, vero tallone d'Achille della maggior parte dei titoli concorrenti: nel Simulation Mode (a cui si contrappone l'inevitabile Arcade Mode, con meccanica di gioco semplificata) le auto avversarie dimostrano una notevole aggressività, mettendo parecchio sotto pressione il giocatore. *"Non volevamo che le altre auto avessero un comportamento omogeneo"* ha spiegato James Deverill, responsabile della versione PlayStation2 di **F1 2001**. *"Quindi ci saranno piloti più guardinghi e altri che correranno all'attacco, proprio come nella realtà. In quest'ultimo caso, le routine di IA sono studiate per far sì che i piloti tentino di infilarsi appena hanno un minimo spazio a disposizione, il che richiederà una particolare attenzione per evitare di essere sorpassati inesorabilmente"*. Un altro aspetto del gioco potenziato rispetto a **F1 Championship Season 2000** è quello delle soste ai box: i pit stop sono ora completamente interattivi e sta al giocatore regolare al meglio il lavoro dei meccanici nonché controllare aspetti apparentemente secondari come il momento esatto in cui inserire il limitatore di giri una volta entrati nella corsia box. Le animazioni ottenute tramite motion capture nel prequel (e grazie all'ausilio della pit crew Benetton) sono state implementate e in caso di errore sarà possibile vedere i meccanici in difficoltà, con conseguente perdita di secondi.

Per quanto riguarda le modalità a disposizione, la novità principale di **F1 2001** è costituita dal Challenge Mode, dove il giocatore è chiamato a portare a termine diversi obiettivi in un determinato lasso di tempo, proprio come accadeva nel mitico Scenario Mode di **Perfect Striker**: il completamento di ogni "missione", manco a dirlo, garantisce l'apertura di nuove modalità, bonus ed auto varie. Ma c'è di più: il Challenge Mode, in un certo senso, ha la stessa funzione delle patenti di **Gran Turismo**. *"E' l'unico modo per insegnare al giocatore come affrontare diverse situazioni in maniera divertente"* ha precisato James. *"Quindi, per fare un esempio, non sarà possibile correre sul bagnato, nemmeno nelle modalità Single Race o Campionato, se prima non si è portato a termine il Wet Weather Challenge"*.

Per il resto siamo abbastanza sul classico: le condizioni meteorologiche possono variare durante la gara (in questo caso i cambiamenti del tempo vengono segnalati via radio dai box, oltre ad essere visibili nel mutato colore del cielo e, in caso di pioggia, dall'apertura degli ombrelli da parte del pubblico), è possibile giocare in quattro tramite doppio split-screen, il replay alla fine del Gran Premio consente di vedere solo gli highlights della gara appena terminata... Tutto il necessario per la perfetta simulazione di Formula 1 del 2001 insomma: la speranza è che gli sviluppatori inglesi (fra cui si celano molti ex-dipendenti Psygnosis, autori di **Formula 1 '97** su PSone) riescano a fornire anche sufficiente profondità alla propria simulazione e una realizzazione tecnica decisamente superiore a quella di **F1 Championship Season 2000**...

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EA BIG** SVILUPPATORE **EA CANADA** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **INVERNO**

Sled Storm 2

Prendete **ATV Offroad**, sostituite i quad con le motoslitte, inserite un sistema di trick e scorciatoie alla **SSX** e... voilà, siete pronti per andare a fare i game designer in Electronic Arts

L'inizio del nuovo millennio è stato quantomeno trionfale per Electronic Arts: mentre molti critici additavano il publisher americano, imputandogli di essere concentrato unicamente a sfruttare i propri franchise e le numerose licenze acquistate a suon di dollaroni, la casa di **FIFA** ha preso tutti in contropiede realizzando due titoli divertenti, spettacolari e dotati di una buona dose di originalità. Prima **SSX**, il miglior titolo disponibile al lancio di PlayStation2 in Europa, e poi **NBA Street**, uno dei più esaltanti giochi sportivi arcade prodotti negli ultimi anni, hanno saputo catalizzare l'attenzione di critica e pubblico, guadagnandosi l'ammirazione degli operatori del settore e facendo riscontrare un buon successo di vendite in occidente. Il lancio di due titoli che non fanno della simulazione esasperata il proprio cavallo di battaglia (come accade invece in **Madden NFL** o **NHL**) ha però richiesto ad Electronic Arts il parto di un nuovo marchio, operazione che ha portato alla nascita di EA Big, divenuta ora una delle etichette più interessanti nel panorama videoludico su PlayStation2.

Sled Storm 2, il terzo titolo Big (quarto, se contiamo anche **SSX Tricky**) è stato presentato al pubblico in occasione dell'ultimo E3 di Los Angeles. Onestamente il tutto è avvenuto piuttosto in sordina, principalmente per due ragioni: la prima, ovvia, è che la line-up Electronic Arts è assai ricca, sia qualitativamente che quantitativamente, e c'è sempre il rischio che titoli "minori" come questo passino quasi inosservati. La seconda è da ricercarsi nel fatto che **Sled Storm 2** è opera ancora una volta della filiale canadese di EA, coinvolta in mille progetti e, all'epoca della fiera, impegnata nel porre gli ultimi ritocchi all'attesissimo **NBA Street**. Ciò nonostante la versione preliminare mostrata all'E3 ha permesso di trarre qualche indicazione sul seguito di un titolo PSone molto sottovalutato. Tanto per cominciare, la simulazione di corse in motoslitta è vittima della "tonyhawkizzazione" che sta colpendo la maggior parte dei titoli sportivi degli ultimi anni: grande enfasi è stata infatti riposta sui trick, la cui esecuzione garantisce al giocatore un incremento della barra del turbo, come accadeva in **SSX**. Le evoluzioni sono numerose e spettacolari ma, a giudicare da quanto appurato alla fiera losangelina, l'esecuzione delle stesse è assai banale e non dovrebbe impensierire nemmeno l'utente occasionale. Idem per il sistema di controllo, con i tasti dorsali deputati ad incrementare l'angolo di sterzata della moto, per affrontare in scioltezza anche le curve più ostiche. Gli sviluppatori canadesi hanno inoltre ripreso le numerose scorciatoie che contraddistinguevano il primo **Sled Storm** e hanno ampliato il concetto: le motoslitte possiedono molta più libertà di movimento e, proprio come nel già citato titolo di snowboard, i fuoripista non sono solo permessi, ma caldeggiati dalla presenza di tagli e bonus vari negli angoli più remoti dei dodici tracciati del gioco. Potenziato anche il set di mezzi disponibili, con motoslitte di ogni tipo, e quello dei personaggi, con sei piloti le cui storie si dovrebbero intrecciare attivamente nel corso del gioco, come avviene in **SSX Tricky**: in altre parole, ogni rider avrà le proprie simpatie e antipatie, e dato che i motociclisti potranno prendersi a cazzotti nel corso di una gara, **Road Rash**-*style*, il giocatore dovrà prestare particolare attenzione, ad esempio, a non urtare troppo la motoslitta di un pilota rivale per non innervosirlo eccessivamente.

Tecnicamente **Sled Storm 2** è apparso leggermente sotto tono e non all'altezza degli ultimi racing game usciti sul monolite Sony: il frame rate è ben al di sotto dei 60fps che sarebbe lecito attendersi da un gioco del genere, le texture non sono molto dettagliate, il sistema di inquadrature presenta diverse falle e gli effetti particellari e luminosi non convincono appieno. D'altro canto, come sottolineato in precedenza, gli sforzi dei programmatori nordamericani nei mesi passati sono stati concentrati su **NBA Street** e un giudizio più completo su **Sled Storm 2** potrà essere emesso solo dopo la prova di una versione più avanzata del gioco. Non resta che attendere e sperare che EA Big non tradisca le attese: in fondo, non c'è due senza tre...

***Sled Storm 2** sarà dotato di split-screen orizzontale e verticale, con la possibilità quindi di giocare in quattro contemporaneamente.*

Nella versione provata all'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles le animazioni dei rider apparivano già convincenti, a differenza del movimento delle motoslitte, decisamente approssimativo.

hai la testa nel pallone? fai zed 44933

vai di pollice!

x avere direttamente sul tuo cell

sport-F1-motociclismo-loghi squadre di calcio

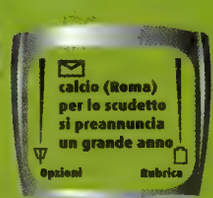
x saperne di + sui nostri servizi invia l'SMS AIUTO al 44933 oppure visita **www.zed.it**

Per utenti TIM - fino 250 (+ IVA 20%)

1. Componi l' così: Prima parola **CALCIO**

2. Invialo a zed al n. **44933** (memorizzalo sul tuo cellulare!)

3. In pochi istanti, ecco le notizie di calcio direttamente sul tuo cellulare.



zed TM

Il servizio è disponibile per gli utenti TIM, per richieste dall'Italia. Il prezzo del servizio Calcio è di lire 250 - Eu 0,129 (+IVA 20%). Il servizio è fornito da Sonera Zed Italia s.r.l., P.le Biancamano, 8 Milano. L'elenco completo dei servizi zed è su www.zed.it. Servizio Clienti: via voce chiamando il 119 di TIM (tutti i giorni, 24h); via E-mail scrivendo a info@zeditalia.it. SMS di risposta: non più di tre. TIM è un marchio registrato di Telecom Italia.

2001 by Sonera Zed Italia s.r.l

FORMATO **PS2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ACTIVISION O2** SVILUPPATORE **UEP SYSTEMS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

USA Today, il più popolare quotidiano statunitense, una volta ha definito Shaun Palmer "the world's greatest athlete". Chissà se Activision riuscirà a regalargli la stessa fama di Tony Hawk presso il pubblico più mainstream...

*Come in **Tony Hawk's Pro Skater**, l'avanzamento di livello in alcune modalità di gioco comporta il recupero di alcuni oggetti o il raggiungimento di un determinato punteggio.*

Oltre a Shaun Palmer, il titolo di UEP Systems vede la presenza di altri nove snowboarder pro, ma Activision non ha ancora fornito la lista definitiva dei rider presenti, né quella delle canzoni che formeranno il soundtrack del gioco.

Talvolta le prime impressioni possono essere ingannevoli. Un paio di partite nell'affollatissimo stand Activision all'E3 di Los Angeles avevano lasciato molti dubbi su questo **Shaun Palmer's Pro Snowboarder**: troppo simile a **Tony Hawk's Pro Skater**, troppo scarso tecnicamente, troppo anonimo. La possibilità di provare nuovamente il gioco in condizioni più idonee ad esprimere un parere obiettivo (leggi: da soli e con un televisore quantomeno decente) ha invece permesso a **Super Console** di apprezzare anche i lati positivi del titolo di UEP che, pur non essendo destinato a rivoluzionare il genere e sfruttando solo in minima parte l'hardware Sony, cela un discreto potenziale e una buona giocabilità.

Il gioco è incentrato su Shaun Palmer, probabilmente uno dei personaggi più rappresentativi del mondo dello snowboard: come i fanatici della tavola già sapranno, lo statunitense, oltre a coltivare alcune passioni che denotano la sua instabilità mentale (Palmer si cimenta con ottimi risultati anche in gare di motocross, mountain bike e sci estremo, colleziona tatuaggi inguardabili aventi come tema il glorioso marchio Cadillac e realizza una linea di snowboard da diversi anni), è il numero uno al mondo nel boarder cross. Fortunatamente, al fine di evitare uno scontro diretto con il più spettacolare **SSX**, Activision ha deciso con parecchia saggezza di non rappresentare su PlayStation2 unicamente la disciplina in cui Palmer eccelle: il boarder cross è quindi affiancato dal ben più divertente freestyle, modalità che rivela il background degli sviluppatori del gioco. Affrontare una discesa in questo Shaun Palmer's Pro Snowboarder, infatti, riporta immediatamente alla mente i primi gloriosi episodi di **Cool Boarders** su PlayStation, realizzati, guarda caso, proprio da UEP Systems. Il comportamento dei rider sulla neve, il posizionamento di salti e ostacoli vari, persino lo stile con cui sono realizzate le animazioni dei vari snowboarder... Tutti fattori che costituiscono il marchio di fabbrica della sottovalutata software house nipponica e che hanno fatto di **Cool Boarders** il primo franchise "alternativo" di successo, quando Tony Hawk's Pro Skater era ancora nelle menti dei game designer di Neversoft. Il tempo comunque passa per tutti e le regole del mercato mutano inesorabilmente: quindi in **SPSP** non ci sono più rider di fantasia ma professionisti della tavola, sponsor a manetta, l'immancabile soundtrack di tendenza, sedici percorsi con locazioni "reali" (dalla British Columbia ad Aspen)... Il repertorio classico di una simulazione di snowboard del 2001.

Come detto in apertura, a giudicare da una versione preliminare del software, la giocabilità sembra più che discreta, con livelli ampi e ricchi di quarter, salti, corrimano da grindare e ostacoli da spaccare: l'esecuzione dei trick è assai simile a quella di un qualsiasi **Tony Hawk** e risulta quindi facilmente assimilabile anche dai giocatori meno esperti. Col titolo Neversoft **SPSP** condivide anche il "coefficiente di realismo": sebbene le routine deputate a gestire il movimento degli atleti e il comportamento della tavola siano infatti piuttosto credibili, il tentativo di dare la maggiore continuità possibile all'azione porta spesso a situazioni paradossali, col rider, ad esempio, che si grinda in scioltezza i cavi della seggiovia o scivola tranquillamente sul pavimento in parquet di una baita per uscirne poi, senza il minimo graffio, spaccando una vetrata enorme.

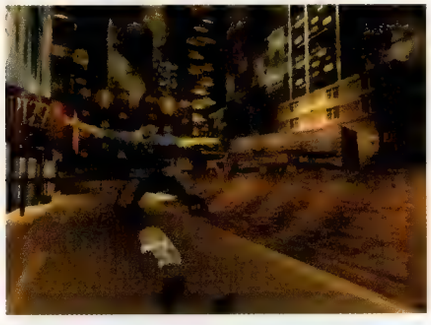
Il più grosso punto interrogativo del titolo di UEP è rappresentato in questo momento dalla realizzazione tecnica: **Shaun Palmer's Pro Snowboarder** sfrutta l'hardware Sony in maniera ridicola, macinando poligoni con una certa difficoltà, regalando draw-in e qualche calo nel frame rate anche in situazioni non particolarmente "affollate" ed elargendo texture dalla definizione non certo eccelsa (per usare un eufemismo). In un incontro con **Super Console** avvenuto qualche settimana dopo l'E3, Tim Woodley, responsabile del brand O2, si è detto sicuro della metamorfosi del titolo sotto il profilo estetico nei prossimi mesi: *"Seguiamo la stessa linea di condotta con tutti i titoli O2: prima lavoriamo sulla giocabilità del titolo e poi ci occupiamo della realizzazione tecnica, perfezionandone i vari aspetti. E' lo stesso procedimento che sta adottando, ad esempio, Rainbow Studios con **Mat Hoffman's Pro BMX 2**. L'engine di **Shaun Palmer's Pro Snowboarder** verrà migliorato sicuramente prima dell'uscita del gioco. Ma quello che più conta è che la giocabilità sia perfetta: il successo di **Tony Hawk's Pro Skater** ci ha messo sotto i riflettori e non possiamo permetterci di deludere i fan di questo genere di giochi sportivi"*. Soprattutto considerando che la concorrenza, rappresentata nella fattispecie da **SSX Tricky** ed **ESPN Winter X-Games Snowboarding 2002**, sarà più agguerrita che mai...

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **IMMINENTE**

ESPN X-Games Skateboarding

Agli X-Games del 1999 Tony Hawk è entrato nella storia riuscendo a chiudere per la prima volta un 900° su uno skateboard. Alle soglie del 2002 Konami tenta di dimostrare al mondo intero che, almeno su PlayStation2, lo skater californiano avrà d'ora in poi vita dura...

Il livello ambientato su una nave permette di esplorare la bagnarola da cima a fondo, costeggiando le cabine ed intrufolandosi nella sala macchine.



I designer di KCEO hanno riprodotto alla perfezione lo skate park allestito da ESPN sul pier di San Francisco per la penultima edizione degli X-Games.

Dopo aver accolto qualche mese or sono **ESPN Winter X-Games Snowboarding** come una gradita sorpresa, sembrava esistessero tutti i prodromi affinché Konami realizzasse un titolo di skateboard in grado di rivaleggiare con il solito **Tony Hawk** di Activision: la simulazione invernale aveva infatti un elevato coefficiente di realismo e, sebbene penalizzata da una lentezza di gioco oltremodo eccessiva, pareva fornire una buona garanzia sulle future produzioni sportive di KCEO. La presentazione di **ESPN X-Games Skateboarding** all'E3 di Los Angeles ha invece smorzato in parte gli entusiasmi dei fan della tavola a rotelle, rafforzando la convinzione che Neversoft dominerà il settore anche con il terzo episodio della propria serie. Intendiamoci, si è visto ben di peggio in questo genere di giochi, ma è palese come al titolo Konami manchi il quid necessario a farlo entrare nelle classifiche dei giochi PS2 "most wanted" dei prossimi mesi. Ciònonostante un'occhiata al software nipponico è doverosa, non fosse altro che per elencarne le caratteristiche a chiunque fosse in cerca di un titolo da affiancare a **Tony Hawk's Pro Skater 3**.

Il gioco è incentrato su tre ambientazioni differenti, ognuna dotata di tre percorsi (più eventuali stage segreti) e in possesso di caratteristiche peculiari. Il primo set di percorsi riproduce alla perfezione lo skate park dove si è svolta l'edizione 2000 degli X-Games: come nel titolo di snowboard citato poco sopra, KCEO ha cercato di convertire digitalmente il parco messo a punto dal network televisivo americano con rampe, quarter, funbox e quant'altro ha fatto la propria comparsa a San Francisco l'estate scorsa. Il secondo blocco di livelli vede come protagoniste le tre più famose metropoli americane: oltre a Frisco, presente nella versione mostrata all'E3, il gioco include New York e Los Angeles. Proprio come accade in **Tony Hawk's Pro Skater 3**, le città sono zeppe di ostacoli come automobili, pedoni e mezzi di ogni tipo, ma presentano svariati elementi da grindare e, a differenza del titolo Activision, sembrano essere di dimensioni davvero ragguardevoli. L'ultimo gruppo di percorsi include infine ambientazioni fantastiche: il giocatore è quindi chiamato ad avventurarsi all'interno di un museo zeppo di reperti preistorici, in una nave e in mezzo ad antiche rovine. Un'inclusione questa di cui avremmo sinceramente fatto a meno volentieri, soprattutto in un gioco che dovrebbe rappresentare il vero paradigma del genere in ambito simulativo.

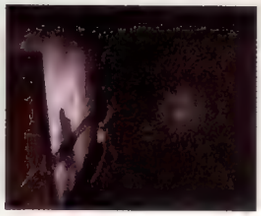
Le modalità di gioco sono quelle classiche e comprendono una sessione di pratica, con un tutorial abbastanza completo per imparare i trick, e l'immancabile multiplayer mediante split-screen. Altrettanto prevedibile l'inclusione di otto skater professionisti, capitanati da Bob Burnquist, con relativi sponsor: **ESPN X-Games Skateboarding** permette al giocatore di scegliere fra 64 tavole, la cui resa, assicurano i programmatori di KCEO, varia sensibilmente all'interno del gioco. Come da copione il soundtrack comprende "pezzi spinti" di artisti che tirano in questo periodo: la press release Konami assicura tracce di Linkin Park, New Found Glory e Voodoo Glow Skulls fra gli altri (il frastuono allo stand della casa nipponica era tale che risulta quantomeno impossibile esprimere un giudizio sugli effetti del gioco).

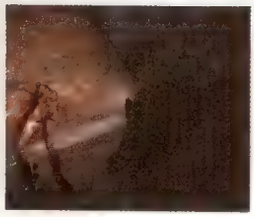
Tecnicamente **ESPN X-Games Skateboarding** è onesto e niente più: il frame rate è buono, ma l'engine non è esente da difetti, con qualche scatto qua e là e, nel caso di livelli con l'orizzonte visivo molto lontano, accenni di draw-in. Più che discrete le animazioni degli skater (anche se in alcuni casi il passaggio da un'animazione alla successiva avviene in maniera troppo repentina, dando l'impressione di controllare Automan anziché un pro americano) e lodevoli alcuni tocchi di classe, come lo sventolio dei vestiti, retaggio di **Winter X-Games Skateboarding**, o l'utilizzo sapiente di effetti di luce e ombre. Dove il titolo KCEO non sembra in grado di sbaragliare la concorrenza è purtroppo nel settore giocabilità: sebbene il sistema di controllo sia sufficientemente immediato per chiunque abbia mai provato le simulazioni di Neversoft, il gioco non sembra avere sufficiente appeal ed elementi caratteristici per conquistarsi una larga fetta di utenti. La sensazione ricavata dopo qualche partita alla fiera di Los Angeles è quindi quella di avere di fronte un titolo piuttosto monotono: non resta che delegare alla recensione del prodotto finito, con tutti i tracciati e le modalità a disposizione, il compito di emettere il definitivo verdetto sul gioco.

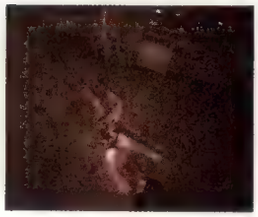
Silent Hill 2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCET** Supporto: **DVD-Rom** Uscita: **27 settembre (JAP)**

Il seguito di uno dei più angoscianti e toccanti horror adventure mai concepiti ha finalmente una data d'uscita ufficiale. Il cancello per l'inferno di **Silent Hill 2** si aprirà cigolando il 27 settembre prossimo in Giappone (con a seguire le release americana ed europea previste per ottobre e novembre rispettivamente) e **Super Console** avrà l'ardire di varcarne la soglia immediatamente con l'obiettivo di raccontarvi cosa c'è dietro su uno dei prossimi numeri. Nel frattempo abituate i vostri occhi all'oscurità puntandoli verso le ultimissime immagini distribuite da Konami.

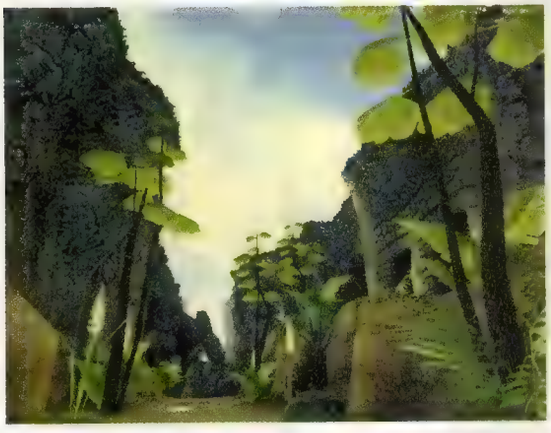


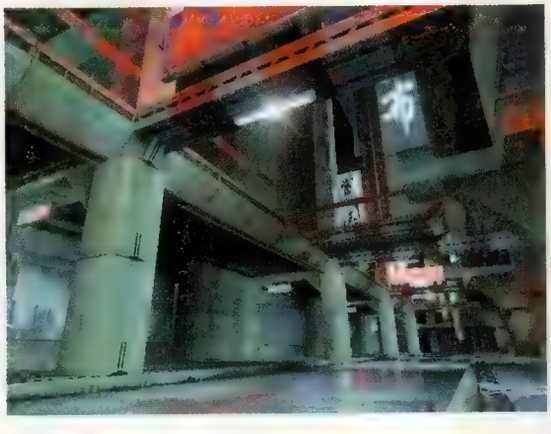


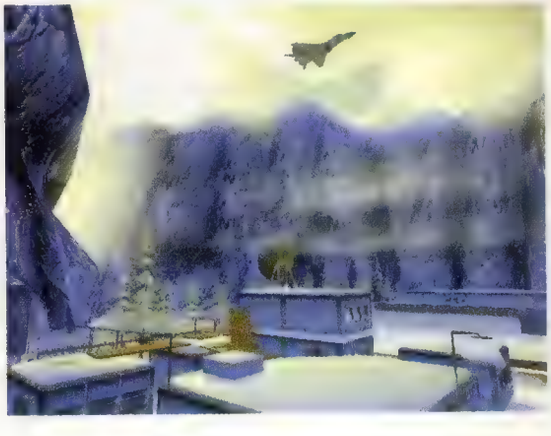


Time Splitters 2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Eidos** Sviluppatore: **Free Radical Design** Supporto: **N/A** Uscita: **Primavera 2002**





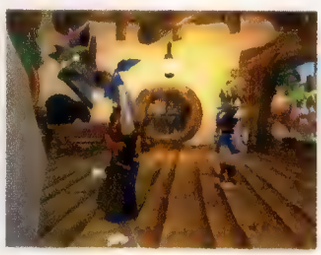


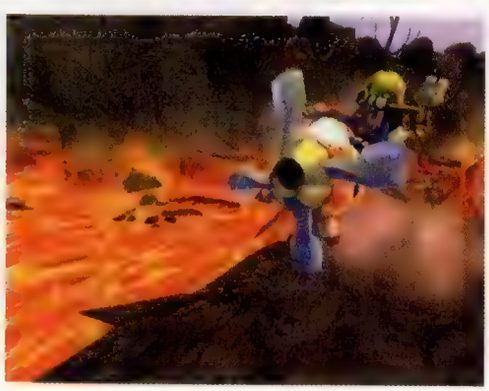
Sebbene apprezzabile come esperienza in multiplayer, **Time Splitters** non ha propriamente soddisfatto l'utenza che dal team di sviluppo di **Goldeneye 007** si aspettava una modalità in singolo capace di reggersi sulle proprie gambe. Free Radical Design conta di porre rimedio a questa mancanza (a quanto pare dovuta allo sviluppo affrettato del progetto) con il seguito. **Time Splitters 2** arriverà nei negozi quasi fra un anno dando il tempo al team di edificare uno story mode ad obiettivi multipli degno della reputazione del team. Fra le caratteristiche extra annunciate segnaliamo una modalità di gioco in chiave cooperativa, il supporto dell'i.link, algoritmi di IA più sofisticati ed un engine grafico rinnovato capace di gestire ambienti di gioco più vasti e particolareggiati nonché animazioni più realistiche basate sulla cinematica inversa. Non mancheranno inoltre l'editor dei livelli (arricchito della facoltà di stabilire gli obiettivi delle missioni che vi avranno luogo) e la prevedibile modalità multigiocatore, con ogni probabilità fruibile anche on-line.

Jak & Daxter

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Naughty Dog** Supporto: **1 DVD-Rom** Uscita: **Fine anno**

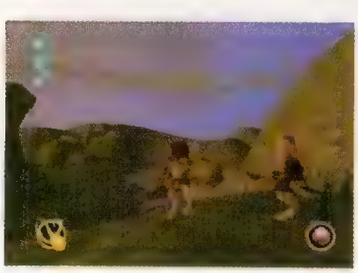
Dopo l'annuncio occorso durante la fiera losangelina dello scorso maggio, SCEA e Naughty Dog hanno strozzato ogni afflusso informativo verso la stampa in merito allo splendido **Jak & Daxter**, probabilmente nell'attesa di ripresentarlo alla comunità videoludica nella cornice dello show che Sony terrà in Europa questo mese (e su cui non vi lasceremo all'oscuro, sia chiaro…). Ciononostante **Super Console** è in grado di mostrarvi alcune nuove immagini del "primo gioco PS2 della seconda generazione". Buona visione.





Rubu Tribe

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Interplay/Digital Mayhem** Sviluppatore: **Outrage Entertainment** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno**

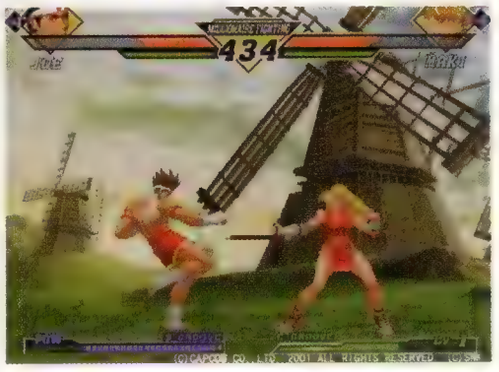


Se **Jak & Daxter** stupisce più per la grafica che per il concept in sé, questo **Rubu Tribe** di Interplay intriga più per il concept in sé che per la grafica (comunque notevole). Il protagonista di questa avventura codificata da Ourage Entertainment (autori di **Descent**) è il leader di una tribù in viaggio verso la "terra promessa". Il suo scopo è guidare il proprio villaggio (portato sulla schiena da una bestia enorme di nome Uut) verso la meta difendendolo dalle insidie provenienti dalla fauna locale e – curiosamente – da alcuni membri della tribù stessa. Nel contempo particolari attenzioni dovranno essere rivolte al mastodontico Uut e agli abitanti del villaggio (la press release parla di "tenerli felici") secondo modalità non ancora chiarissime. E' comunque noto che il bastone impugnato dal protagonista avrà molteplici funzioni (al di là di quelle squisitamente offensive) che rivestiranno un ruolo fondamentale nella meccanica di gioco.

Capcom vs SNK 2 Millionaire Fighting 2001

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **13 settembre (JAP)**

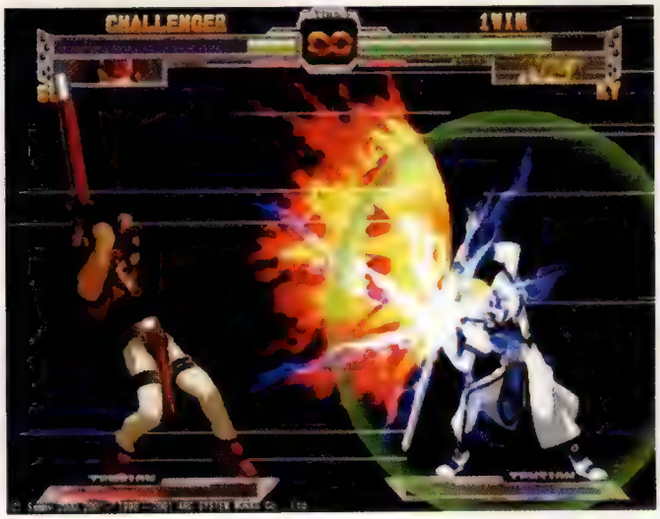
Distribuito nelle sale giochi nipponiche ad agosto e basato su scheda Naomi, **Capcom vs SNK 2**, l'ultimo picchiaduro 2D (sì, 2D) di Capcom, è in arrivo in Giappone il 13 settembre prossimo nella doppia versione Dreamcast e PlayStation2. Il seguito dell'apprezzatissimo cross-over che vede i lottatori dei picchiaduro capcomiani al fianco di quelli made in SNK (per formare un totale di ben 44 combattenti), oltre che per le sue notevoli qualità ludiche, è particolarmente significativo per tre motivi fondamentali: a) previsto inizialmente solo per DC, **Capcom vs SNK 2** è stato convertito alla velocità della luce per PlayStation2 grazie ad una piattaforma software codificata ad hoc dalla società nipponica e che verrà sfruttata in futuro per una serie di produzioni multiformato; b) è uno dei primi giochi compatibili con l'HDD (velocizza i caricamenti); c) **Capcom vs SNK 2** supporta l'on-line gaming in entrambe le versioni ed entrambe le utenze potranno sfidarsi reciprocamente sulla rete a prescindere dalla console in loro possesso. Il sistema di connessione fra gli utenti funziona in modo molto semplice: attraverso un'apposita schermata, l'utente si collega al server Capcom KDDI (non è noto a che prezzo) su cui gli verrà mostrato un elenco degli utenti on-line. Scelto il proprio avversario basterà lanciare il guanto di sfida (eventualmente a seguito di una veloce chattata provocatoria ;-)) ed aspettare che il destinatario lo raccolga. A quel punto avrà inizio il combattimento. Al momento non è noto se l'on-line verrà supportato anche nelle edizioni occidentali del gioco. E' certo solo che fra le due versioni – quella DC e quella PS2 – solo la seconda uscirà dai confini nipponici per approdare sui mercati nostrani.

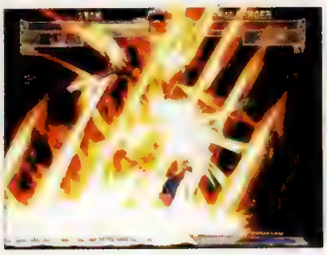


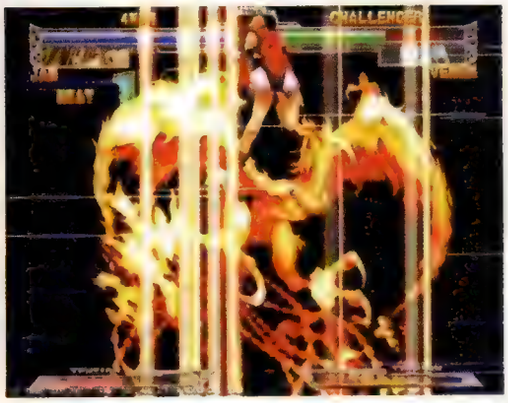
Guilty Gear X

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Sammy** Sviluppatore: **Arc System Works** Supporto: **N/A** Uscita: **Ottobre (JAP)**

Un mese dopo l'uscita di **Capcom vs SNK 2**, Sammy ed Ars System Works daranno i natali alla versione PlayStation2 del più sorprendente picchiaduro 2D a memoria d'uomo già commercializzato qualche mese fa in versione Naomi (coin-op) e Dreamcast. Il problema per gli sviluppatori sarà adattare la tecnologia Sega a quella Sony senza sacrificare la grafica. Un conto è gestire un frame buffer di 640x480 pixel sugli 8MB di memoria video di Dreamcast, un altro sul sistema Sony e i suoi 4 mega di VRAM. A giudicare dalle opinioni espresse da chi ha potuto provare una versione quasi definitiva del gioco, **Guilty Gear X** per PS2 sembra conservare tutti i frame di animazione dei combattenti "originali" mandandoli a video senza rallentamenti. L'unico appunto pare rivolto ai fondali (sempre 2D) apparentemente incapaci di restare nitidi durante le operazioni di zoom occorrenti quando la telecamera si allontana o si avvicina dal/al ring. Ciononostante, dal punto di vista ludico **Guilty Gear X** si preannuncia immacolatamente massiccio e spettacolare con i suoi personaggi bizzarri e le sue parossistiche combo aeree e supermosse. Per la prima volta, inoltre, il titolo sarà distribuito ufficialmente al di là del mercato giapponese (la versione DC restò esclusivo appannaggio dell'utenza nipponica).



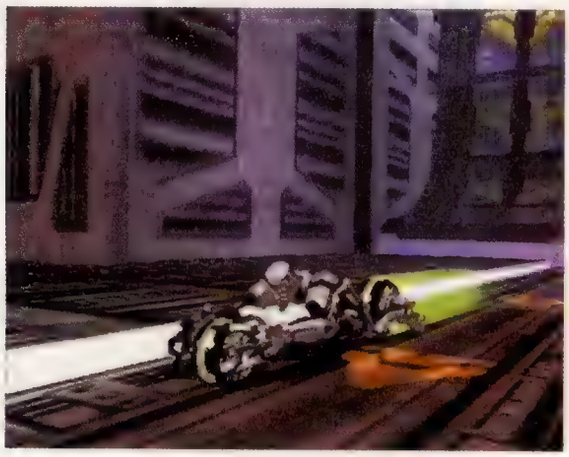


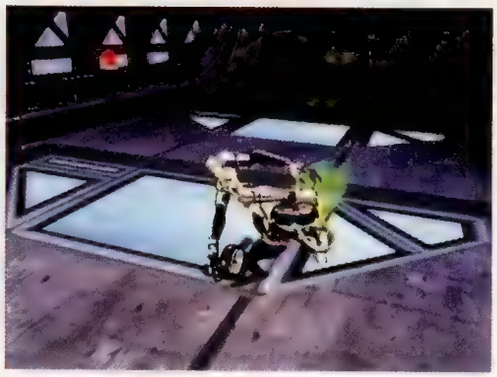


Kinetica

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Incognito Entertainment** Supporto: **N/A** Uscita: **Novembre (USA)**

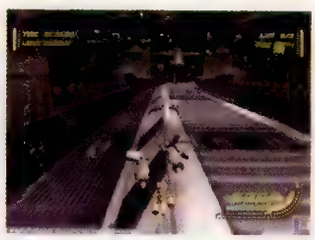
Dagli autori di **Twisted Metal: Black** è in arrivo per novembre un terzo racing game futuristico per PS2 dopo i già annunciati **WipEout Fusion** di SCEE e **Extreme G3** di Acclaim. **Kinetica** può essere descritto come l'incrocio fra **Rollcage** e **SSX**. Dal primo prende in prestito la facoltà di correre lungo pareti e soffitti di tracciati futuristici facendo appello alla forza centrifuga; dal secondo la logica che lega l'esecuzione dei trick con l'accumulo di boost. Ogni concorrente indossa un esoscheletro metallico a cui sono agganciate ruote magnetiche all'altezza delle mani e delle caviglie. Tenendo premuto uno dei tasti dorsali e muovendo circolarmente lo stick analogico è possibile eseguire semplici evoluzioni a terra (come girare su se stessi) o più complesse acrobazie aeree (capriole, avvitamenti e contorsioni varie), complicate, queste ultime, dall'obbligo di atterrare sul tracciato su tutte e quattro le "zampe" (i corridori viaggiano distesi a pancia sotto). Velocissimo e fluidissimo, **Kinetica** mostra senza incertezze concorrenti abbondantemente dettagliati schizzare su circuiti serpeggianti ricchi di loop ed avvitamenti assortiti. Il martellante background musicale, intanto, pompa adrenalina nelle vene com'è d'uopo in ogni racing game futuristico contemporaneo (perdonate l'ossimoro). **Kinetica** sarà il "nuovo" **WipEout**? Appuntamento ad uno dei prossimi numeri di **Super Console** per la risposta.





Star Wars Racer II: Racer Revenge

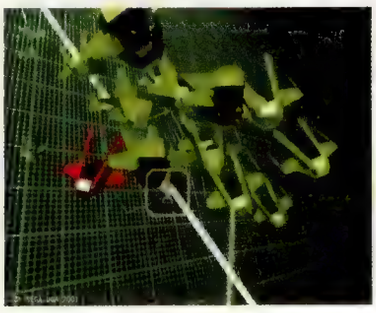
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Lucas Arts** Sviluppatore: **Rainbow Studios** Supporto: **N/A** Uscita: **2002**

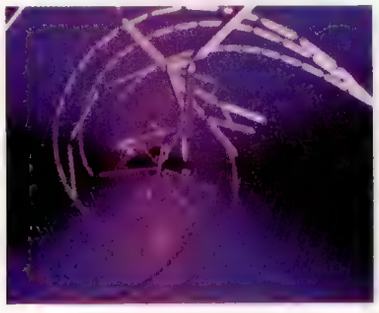


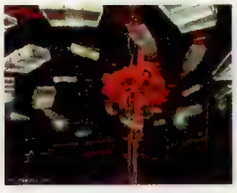
Se non fosse per il nome che campeggia di fianco alla voce "Sviluppatore" sarebbe lecito reagire all'annuncio di questo **Star Wars Racer II** storcendo il naso in segno di stizzita avversione al remake. Ma, appunto, quel "Rainbow Studios" dona al seguito di **Star Wars Racer** (uscito per N64) un sapore tutto diverso. Il team autore dei notevoli **ATV Off Road** e **Spashdown** si è dimostrato uno dei gruppi di programmazione più sorprendenti del 2001 e sapere **Star Wars Racer II** nelle loro mani conforta. Secondo il comunicato ufficiale rilasciato da Lucasarts, il gioco porrà nuove e più sofisticare routine di IA alla base dei comportamenti dei piloti avversari, rendendoli di fatto più ostici e aggressivi. Non è noto al momento quanti saranno i partecipanti ad ogni singola gara (almeno 6 comunque), ma è ufficiale il numero di podracer selezionabili: saranno più di 16 ed ognuno di essi potrà essere upgradato presso il negozio di Watto mirando a raggiungere velocità di punta che superano i 1.000 Km orari. Ammonta invece a 18 il numero di tracciati su cui avranno luogo le competizioni mentre saranno 5 i mondi che ne faranno da cornice. Se tutto andrà per il verso giusto (e la reputazione di Rainbow Studios ispira ottimismo) e se la cosmesi si manterrà fedele a quella palesata nelle foto qui attorno (eccessivamente definite per dirsi "genuine"), l'utenza PlayStation2 potrà godere di uno dei pochi tie-in di *Episode I* degni di essere giocati.

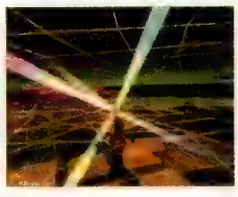
Rez

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **United Game Artists** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno**





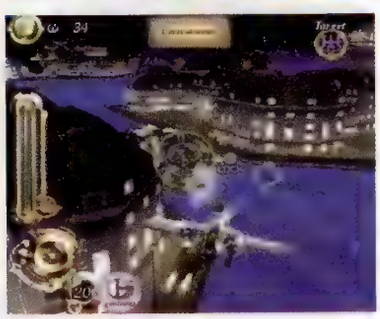


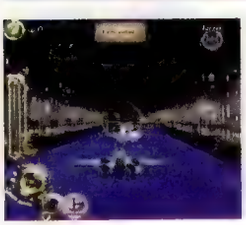


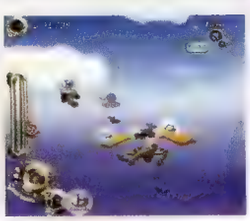
Non poteva essere più originale il primo gioco originale (appunto) di Sega per PlayStation2. Precedentemente noto come **K-Project** ed in uscita anche per DC, **Rez** rifugge ogni tentativo di classificazione tale è la sua anomala meccanica di gioco, un'anomalia che insieme alla povertà di informazioni diffuse dal team UGA (**Space Channel 5**) ed al particolare stile grafico adottato da Mizuguchi ed il suo team, rende ancor più indistinti i tratti caratteriali del prodotto. In linea di massima si tratta di uno sparatutto musicale in salsa psichedelica. L'inquadratura mostra la scena da una prospettiva in terza persona con il giocatore apparentemente vincolato ad uno scrolling predefinito. Usando un sistema di lock-on multipli alla **Fantavision** è possibile agganciare i nemici e volgere al loro indirizzo raggi di luce. In base alla combinazione, alla sequenza ed al numero degli obiettivi eliminati dai raggi, vengono riprodotte differenti note musicali che vanno ad "amalgamarsi" con la traccia audio in background man mano che si procede con l'azione sparacchina. Quanto appena descritto rappresenta l'idea al centro del meccanismo ricreativo di **Rez**, ma quali presupposti e quali conseguenze la trasformano in videogioco vero e proprio è al momento ignoto. Ciononostante, la peculiarità concettuale del progetto lo pone nei primi posti della classifica dei titoli più interessanti in arrivo entro l'anno su PlayStation2, e proprio per questo **Super Console** non mancherà di tenerlo sotto stretta osservazione.

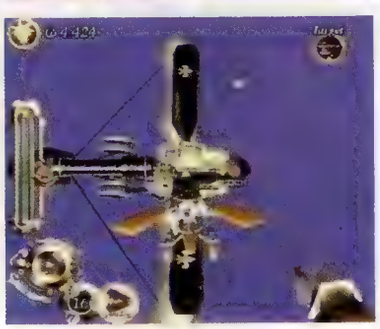
Sky Gunner

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **CD-Rom** Uscita: **27 settembre (JAP)**





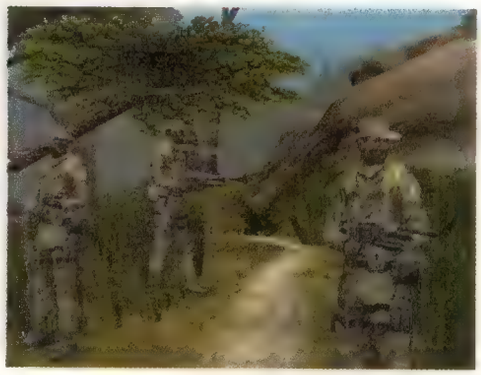




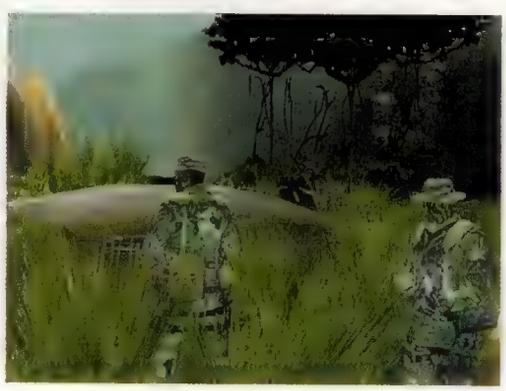
E' previsto per il prossimo 27 settembre in Giappone (a poche settimane dalla release di **Ace Combat 4**) l'interessante sparatutto **Sky Gunner** di SCEI. Nel gioco, una città chiamata Rive viene attaccata da misteriosi aeromobili. I suoi abitanti allestiscono in fretta e furia una strategia difensiva dando il la all'azione sparacchina che costituirà il quid ludico del prodotto. Nei panni di uno dei tre personaggi disponibili, il giocatore dovrà ingaggiare una serie di duelli aerei a bordo di velivoli dal design e dalla meccanica retrò equipaggiati con mitragliatori e missili aria-aria. Questi ultimi sono coadiuvati da un sistema di lock-on automatico che fa in modo di tenere il bersaglio sempre al centro dello schermo a prescindere dalla direzione del proprio velivolo. Come in **Panzer Dragoon**, le unità più imponenti della corazzata aerea nemica andranno distrutte pezzo per pezzo distribuendo la propria potenza di fuoco su motori, torrette difensive e quant'altro. Nel caso in cui il proprio mezzo venga travolto dall'esplosione di un missile, sarà necessario smanettare come ossessi sul controller per recuperare l'assetto seguendo, pare, specifiche indicazioni su schermo.

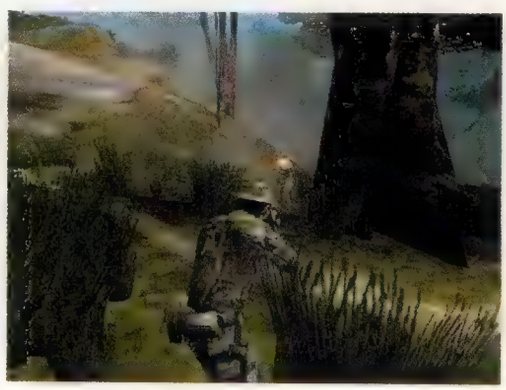
SOCOM: US Navy Seals

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Zipper Interactive** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno**



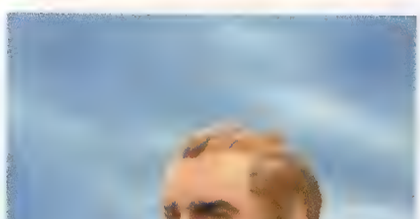
Fondata nel 1995 da Jim Bosler e Brian Sodemberg, Zipper Interactive è nota all'utenza PC per produzioni quali **Mechwarriors 3**, **Crimson Skies** e **Top Gun Hornet's Nest**. Fra i membri della società figurano programmatori che hanno contribuito alla creazione del SIMNET, un sofisticato simulatore di guerra impiegato dall'esercito statunitense e dalla NATO per far partecipare le proprie truppe a battaglie simulate in rete. Zipper Interactive è attualmente al lavoro su due progetti per PlayStation2. Uno di questi è **SOCOM: US Navy Seals**, un simulatore di guerra pensato per il gioco in rete su banda larga. Nella modalità di gioco in singolo, l'utente comanda un gruppo di soldati speciali durante 17 missioni ambientate in quattro non meglio specificati teatri bellici reali nonché durante differenti ore del giorno ed in differenti condizioni meteo. Oltre 30 saranno le armi equipaggiabili dal proprio commando il cui operato dovrà ottemperare alla logica del lavoro di squadra. A questo scopo Zipper ha elaborato un software per il riconoscimento vocale attraverso cui impartire ordini direttamente via microfono. Sony ha dato prova del suo funzionamento durante la conferenza stampa pre-E3 mostrando il gioco girare su quattro PS2 collegate in rete LAN. Nella medesima occasione, purtroppo, **Super Console** ha anche visto uno dei motori grafici meno performanti della storia del 128bit Sony. Scatti a manetta e scialbe scenografie che non li giustificano sono le caratteristiche di **SOCOM: US Navy Seals** che sono rimaste nella memoria, arrivando quasi ad offuscare la genuina eccezionalità concettuale del titolo. Nella speranza che il team di sviluppo riveda il proprio codice entro la data d'uscita, **Super Console** non può che incrociare le dita.

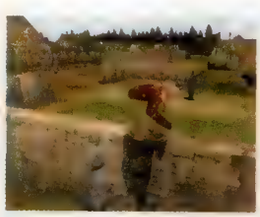


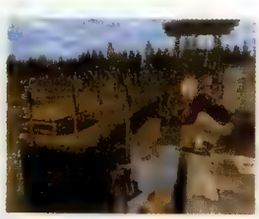


Prisoner of War

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Codemasters** Sviluppatore: **Wide Games** Supporto: **CD-Rom** Uscita: **Inverno**



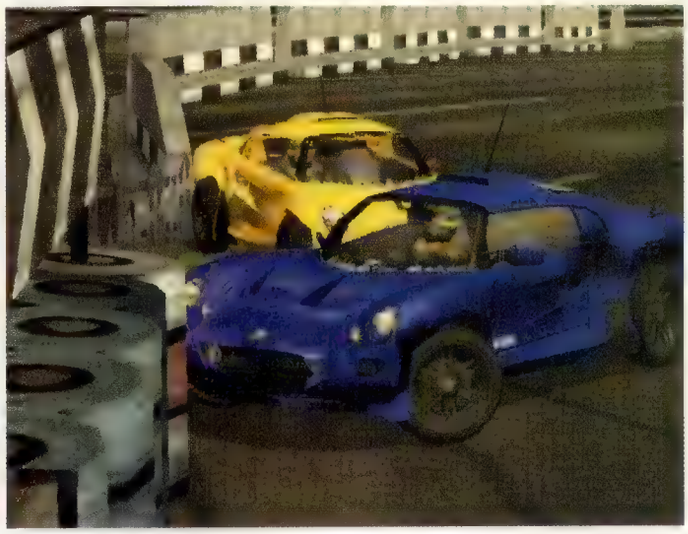




Esistono fondamentalmente due modi per evadere da un campo di concentramento nazista: strisciando di notte come lombrichi nel fango o calandosi nelle fogne fra il primo e il secondo tempo di una partita di calcio. **Prisoner of War**, sviluppato da Wide Games sotto etichetta Codemasters, sviluppa la prima di queste due alternative mettendo nelle mani del giocatore le sorti di quattro prigionieri alleati - un americano, un inglese, un olandese ed un francese (no, non è una barzelletta) - decisi a guadagnarsi la libertà ad ogni costo. Facendo affidamento alle specifiche abilità di ciascuno di loro si dovrà non solo evadere, ma anche "preparare" l'evasione risolvendo una serie di missioni all'interno del campo. A proposito di quest'ultimo Codemasters fa sapere che il pacchetto ludico ne includerà almeno quattro, ognuno fedelmente riprodotto sulla scorta della planimetria originale (c'è da chiedersi in quanti saranno in grado di verificarlo). Differenti condizioni meteorologiche e temporali potranno infine essere sfruttate a proprio vantaggio (se c'è nebbia il campo visivo delle guardie sarà ridotto) o dare origine ad interessanti situazioni ansiogene (di notte sarà necessario eludere i coni di luce proiettati dai fari manovrati dalle vedette).

Lotus Challenge

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Virgin Interactive** Sviluppatore: **Kuju** Supporto: **CD-Rom** Uscita: **Settembre**



Provando una versione preliminare di **Lotus Challenge** è impossibile non ricavare l'impressione che gli sviluppatori britannici di Kuju abbiano speso più tempo a curare il "contorno" della simulazione che la fase di corsa vera e propria. Il gioco risulta infatti molto attraente sin dalle prime battute: al di là del fascino che i vari modelli di Lotus (dalla Esprit che Roger Moore guidava nei panni di James Bond agli ultimi modelli di Elise) possono esercitare su qualsiasi appassionato di quattroruote, il titolo vanta una serie di modalità di gioco interessanti, che comprendono le classiche gare di velocità e dei meno usuali inseguimenti in mezzo al traffico cittadino, nonché l'esecuzione di evoluzioni su set cinematografici. Peccato che una realizzazione tecnica discutibile e delle routine comportamentali che sembrano lasciare molto al caso compromettano la giocabilità di **Lotus Challenge**. Data la vicinanza della data d'uscita, **Super Console** non può che essere alquanto scettica su un'inversione di tendenza in tempo per la release finale del gioco, ma si sa, i miracoli possono sempre accadere…

MX 2002 featuring Ricky Carmichael

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **THQ** Sviluppatore: **Pacific Coast Power & Light** Supporto: **CD-Rom** Uscita: **22 settembre**

Dopo esserci dilettati con i salti e i trick del sottovalutato **ATV Offroad**, era lecito attendersi grandi cose da un titolo con un blasone come quello della simulazione di THQ. Ma, a giudicare da una versione alpha del gioco, **MX 2002 featuring Ricky Carmichael** sembra inferiore sotto ogni aspetto al software di Rainbow Studios. La realizzazione tecnica è decisamente approssimativa, con i rider che si muovono in maniera poco convincente sui tracciati non eccessivamente dettagliati e caratterizzati da texture poco definite, e il frame rate fatica a tenere i 30 quadri al secondo - specie nella modalità a due giocatori - lasciando intravedere i limiti del RenderWare, tool utilizzato anche in questo caso dagli sviluppatori americani. Ciò che lascia più interdetti di un titolo che dovrebbe rappresentare il paradigma del genere, è la poca fedeltà della simulazione e lo scarso divertimento che si prova nel guidare la propria moto con un sistema di controllo alquanto semplificato. Impossibile esprimere un giudizio definitivo prima di aver avuto fra le mani la versione finale del gioco, ma la sensazione di **Super Console** è che THQ dovrà ricominciare tutto da capo con **MX 2003**…

LA FANTASIA DIVENTA REALTÀ

SUPER CONSOLE VOLA A PARIGI PER INTERVISTARE LE MENTI DIETRO A *FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN* E INDAGARE SUL FUTURO DEI FILM D'ANIMAZIONE IN CG.

137 milioni di dollari, 150 persone in uno studio nel panorama magico di Honolulu, decine e decine di workstation Silicon Graphics per un valore di oltre 20 miliardi di lire, oltre quattro anni di lavoro... *Final Fantasy: The Spirits Within* non è un film. E' un sogno. Un sogno voluto fortemente dal solito manipolo di eroi di Square, capitanati dall'uomo responsabile della serie di **Final Fantasy** e principale artefice dei 30 milioni di unità vendute dai videogiochi della saga nipponica, Hironobu Sakaguchi. Nonostante il blasone dei propri giochi e la carica che lo pone ai massimi vertici della filiale americana di Square, il regista di *The Spirits Within* tiene ancora i piedi ben saldi per terra: la sua timidezza appare evidente a qualsiasi osservatore, così com'è impossibile non notare l'entusiasmo e l'eccitazione nei suoi occhi quando Sakaguchi-san parla del lungometraggio di *Final Fantasy*. Il contrasto con Jun Aida è notevole: con un vestito da qualche milione di lire, il produttore della pellicola (già responsabile del film e della serie animata di *Street Fighter*) è il classico uomo d'affari che "complementa" alla perfezione il genio di Sakaguchi. E se *Final Fantasy: The Spirits Within* rappresenterà una svolta per Square il merito sarà da dividere equamente fra i due...

"TECNICAMENTE, È LA STESSA COSA PRODURRE IMMAGINI IN COMPUTER GRAFICA PER UN FILM O UN VIDEOGIOCO"

Super Console: Si dice che *Final Fantasy: The Spirits Within* sia costato 137 milioni di dollari, una cifra senza dubbio importante per non dire "temeraria" considerando che molti film in Computer Grafica si sono rivelati dei veri e propri flop al botteghino. Pensate di riuscire a recuperare tutti i soldi spesi e a far registrare addirittura un attivo?
Jun Aida: Per scaramanzia preferisco sempre non parlare delle cifre prima che il film sia stato lanciato in tutto il mondo.
Quello che posso dire è che avevamo un budget, che è aumentato sensibilmente perché l'uscita del film è stata posticipata di un anno, ma alla fine *Final Fantasy: The Spirits Within* non è costato più di un qualsiasi blockbuster della Disney.

SC: Quali sono state le difficoltà maggiori che avete incontrato nel realizzare questa pellicola?
Hironobu Sakaguchi: Abbiamo avuto diverse difficoltà, ma l'ostacolo tecnico maggiore è stato quello di dare ai personaggi l'aspetto di "persone vere". Facendo qualcosa che nessun'altro ha mai tentato di fare in passato, e lavorando su ogni singolo capello, ruga e texture, siamo riusciti a creare qualcosa di visivamente straordinario. Quello è stato veramente difficile, ma ancor prima abbiamo dovuto realizzare uno studio che potesse ospitare un lavoro del genere e creare un'organizzazione completamente nuova.

SC: Quali differenze ci sono fra la direzione di un film e un videogioco?
JA: Tecnicamente, è la stessa cosa produrre immagini in Computer Grafica per un film o un videogioco, quindi sotto questo punto di vista non c'è differenza. Ovviamente *Final Fantasy: The Spirits Within* ha richiesto molto più materiale di un normale gioco: i nostri artisti hanno realizzato circa 400 minuti di CG per il film. Anche per quanto riguarda il motion capture la tecnica è fondamentalmente la stessa: l'unica differenza è che nel film la grafica dev'essere fotorealistica ed è quindi necessario acquisire molti più dati. Dal mio punto di vista la differenza è stata che ho dovuto imparare ad essere molto paziente: per fare un esempio, per un film dal vivo come *Street Fighter* abbiamo lavorato sulla fotografia per circa tre mesi, mentre per *Final Fantasy* ci sono voluti due anni e mezzo.

SC: Parliamo della trama, ovviamente senza rivelare nulla ai nostri lettori che accorreranno sicuramente in massa nelle sale per un film del genere. La storia ha sempre avuto un'importanza fondamentale nella saga di *Final Fantasy* e ha costituito il punto di forza della serie in tutti questi anni. Sviluppare la trama di *The Spirits Within* ha richiesto un processo particolare o avete applicato la stessa metodologia che usate per i videogiochi?
HS: La differenza principale fra un gioco e un film è che in un RPG l'utente ha una trama che deve seguire costantemente per tutta l'avventura, quindi noi gli diamo una storia con cui lui può giocare. La trama c'è sia nel film che nel gioco, ma nel gioco la velocità di narrazione è molto più bassa, in modo tale che l'utente possa essere creativo, modificare qualcosa e sentirsi totalmente coinvolto. Nella pellicola, invece, la storia viene raccontata ininterrottamente per 90 minuti, questa è la differenza sostanziale.

SC: Come vedete il futuro per questo genere di produzioni cinematografiche?
JA: Credo che da parte nostra stiamo realizzando un nuovo genere di entertainment. Quest'estate ci sono circa 10 pellicole di una certa importanza in uscita nelle sale (negli Stati Uniti, dove la stagione estiva ha un'importanza fondamentale - ndt), quindi ci sarà un sacco di competizione: ma solo due sono film in CG, *Shrek* e *Final Fantasy*, quindi penso che il pubblico abbia una buona varietà di scelta. Se fosse possibile avere ogni anno due o tre film d'animazione in CG di ottima qualità credo che il pubblico ne sarebbe davvero felice.

SC: Lo studio di Honolulu è stato realizzato principalmente per Final Fantasy. Come pensare di utilizzarlo ora che avete completato il film?
JA: Pensiamo di realizzare molti altri progetti. Quando abbiamo creato la sede di Honolulu il nostro obiettivo iniziale era quello di avere uno studio high-end che potesse competere coi grossi nomi di Hollywood. La tecnologia che abbiamo creato coi personaggi di *Final Fantasy* può essere ora applicata ad altre forme di entertainment.

SC: Il giro d'affari mondiale dell'industria videoludica è ora superiore a quello dell'industria cinematografica. Quanto è stato rischioso per Square portare a compimento un film simile?
HS: Se il nostro obiettivo fosse stato quello di realizzare semplicemente un film sarebbe stato senz'altro un rischio enorme, ma non stiamo parlando della creazione di un unico film. Il nostro obiettivo era quello di tirare su uno studio digitale che potesse adattarsi a diverse forme di divertimento: la tecnologia che abbiamo messo a punto può essere ora sfruttata nell'entertainment online, ad esempio, quindi se consideriamo la creazione dello studio come un investimento a lungo termine, il rischio è relativamente basso.

SC: Quali caratteristiche avete cercato di conferire ai personaggi, in particolar modo ad Aki?
HS: Volevo realizzare un personaggio che avesse la determinazione di fare qualsiasi cosa fosse necessaria per risolvere un determinato problema. E questa è Aki. Nel film è molto sola perché nessuno capisce cosa stia tentando di ottenere, ma dentro di sé lei cela la convinzione di proseguire nel proprio intento e di raggiungere quello in cui crede. Nel film, inoltre, Aki risolve i proprii problemi in maniera positiva, non con la forza o la distruzione: credo fosse importante mostrare questo modo di affrontare i nemici, non semplicemente con la violenza.

SC: Aki assomiglia a differenti attrici. Il suo look è basato su quello di qualche attrice in particolare?
HS: No, non abbiamo preso nessuna attrice specifica da copiare. Nel processo di creazione dei personaggi abbiamo parlato un sacco di volte con gli illustratori per discutere dei protagonisti del film. Se avessimo copiato qualche caratteristica fisica da attori o attrici realmente esistenti, avremmo rischiato di essere citati e andare in tribunale. Ma ovviamente Aki, come qualsiasi altro personaggio, ha qualche tratto famigliare per diverse persone.

SC: Qual è il futuro di Aki nei prossimi film o episodi della serie Final Fantasy?
JA: Hironobu ha diverse idee per la trama del prossimo progetto di Square Pictures. Al momento siamo in negoziazione con Columbia Pictures e se tutto va bene dovremmo iniziare la produzione del prossimo film quest'autunno. Non sarà il seguito di *Final Fantasy: The Spirits Within*, ma probabilmente sarà sempre un'avventura dal background fantascientifico. In ogni caso, qualsiasi sia la trama e l'ambientazione del film, stavamo pensando di avere Aki e altri due personaggi di *The Spirits Within* come attori nel prossimo lungometraggio. Quindi in questa pellicola lei sarà Aki Ross, ma nel prossimo film potrebbe essere, ad esempio, un detective e magari avere una pettinatura completamente differente.

SC: Da come ne parlate, sembra che vi stiate muovendo davvero velocemente con il secondo film...
HS: Il motivo per cui possiamo lavorare così velocemente con il secondo film è che abbiamo già fatto un sacco di "lavoro sporco" con *Final Fantasy*. A questo punto possiamo riutilizzare un sacco di risorse, ad esempio i personaggi, nel prossimo progetto.

SC: E per quanto riguarda il prossimo film di Final Fantasy?
HS: Abbiamo già un'idea. Vorremmo ambientarlo sulla Luna e intitolarlo *The Revival Of The Moon*.

SC: Sempre di Computer Grafica ovviamente. O pensate ad un certo punto di fare un "passo indietro" ed impiegare attori in carne ed ossa?
JA: E' una possibilità. Potremmo utilizzare degli attori per copiarne le caratteristiche e realizzare su di loro i nostri personaggi.
Ma per quanto riguarda riprese dal vivo e CG... in questo momento non abbiamo interesse ad abbinare riprese con attori in carne ed ossa ad animazioni in CG.

SC: Non avete mai ricevuto una telefonata da George Lucas per dargli una mano con *Episode 2*?
HS: Abbiamo incontrato George un paio di anni fa perché tutti gli effetti sonori e le musiche venivano mixati allo Skywalker Ranch. A dire il vero, ci siamo stati anche la settimana scorsa. Non ci ha mai chiesto di lavorare ad *Episode 2*, ma se lo facesse saremmo molto interessati a parlarne. In ogni caso Lucas possiede anche la ILM, quindi vedo questa possibilità come molto remota.

"ABBIAMO INCONTRATO GEORGE LUCAS UN PAIO DI ANNI FA PERCHÉ TUTTI GLI EFFETTI SONORI E LE MUSICHE VENIVANO MIXATI ALLO SKYWALKER RANCH"

SC: Dopo aver visto *Final Fantasy: The Spirits Within*, in molti hanno notato diverse citazioni a pellicole del passato, da classici della fantascienza ai tipici film di Honk Kong. Avete voluto rendere omaggio ad alcuni dei vostri lungometraggi preferiti?
HS: A dire il vero no. Però è un discorso molto interessante questo del riferimento ad altri film. In ogni pellicola certe scene possono essere rapportate a film del passato. In parecchi, dopo aver visto l'anteprima del film, hanno citato ad esempio la scena del combattimento nell'aereo. Noi volevamo semplicemente realizzare una sequenza con molta azione e suspense. Ci sono molti film con scene d'azione con armi enormi, esplosioni ed effetti sonori di ogni tipo, ma il punto forte in una sequenza d'azione è il combattimento a mani nude e noi abbiamo provato a vedere se potevamo realizzare qualcosa d'interessante all'interno di un'ambientazione molto piccola. In ogni caso è molto gratificante per noi vedere questi paragoni fra *Final Fantasy* e film con attori in carne ed ossa.

SC: La morte della madre di Bambi è ancora oggi il paradigma quando si parla di riuscire a toccare il pubblico a livello emozionale con un film d'animazione. Pensate di essere riusciti a ricreare le medesime emozioni con *Final Fantasy*?
JA: Spero proprio di sì. Quattro mesi prima dell'uscita del film negli Stati Uniti abbiamo fatto un testing con una versione incompleta della pellicola: non era lo stesso lungometraggio che potrete vedere nelle sale, ma c'era abbastanza animazione per comprendere la storia. Una cosa che m'ha fatto estremamente piacere è come il pubblico, composto da giovani e adulti, si sia immedesimato all'istante coi protagonisti. In molti hanno detto che la cosa che hanno detestato di più nel film è stata la morte di questo o quel personaggio. Questo ci ha permesso di comprendere come le persone siano realmente capaci di associarsi ad un personaggio e immedesimarsi in lui.

SC: Sebbene non ci sia sangue, *Final Fantasy: The Spirits Within* tocca argomenti non comuni a molti altri film d'animazione. Come vi siete comportati nell'affrontare l'amore, il sesso e la violenza, considerando che il film negli Stati Uniti è stato giudicato PG13 (vietato ai minori di 13 anni non accompagnati dai genitori)?
HS: Siccome ci sono molti ragazzi giovanissimi che giocano con **Final Fantasy**, abbiamo sempre evitato di inserire scene di violenza o sesso nei giochi della serie. E' stato quindi naturale che i medesimi elementi venissero esclusi dal film.

SC: Visto che siamo in argomento, cosa ci riserva il futuro della serie di *Final Fantasy*?
HS: Per quanto riguarda **Final Fantasy** immagino saprete già che l'undicesimo episodio sarà multipiattaforma. Stiamo valutando per quali sistemi svilupparlo, ma vanno considerati un sacco di fattori. Non si tratta semplicemente di convertire un titolo, ma di prendere una decisione che tenga in considerazione diversi aspetti "politici" ed economici.

SC: Hideo Kojima ha dichiarato più volte che non gli dispiacerebbe passare la serie di *Metal Gear Solid* ad un altro direttore: sareste interessati a lavorare su un progetto simile?
HS: Dite a Kojima-san che se **Metal Gear Solid** fosse realizzato da qualcun altro, non avrei il benché minimo interesse a giocarlo!

SC: Visto che Kojima sta valutando altri progetti, esiste la possibilità che si unisca a voi per la serie di *Final Fantasy*?
HS: La possibilità c'è...

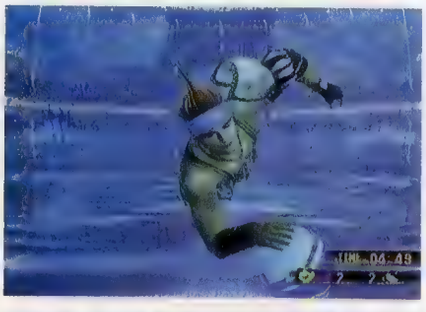
SC: Si sa già qualcosa dell'uscita di *Final Fantasy: The Spirits Within* su DVD? Ormai le voci a riguardo stanno raggiungendo livelli paradossali...
JA: Realizzeremo due prodotti differenti, ma la situazione sarà diversa da Paese a Paese, quindi mi è molto difficile parlare di cosa verrà lanciato con esattezza in Europa. I nostri progetti comprendono un normale DVD video, con vari extra come i dietro le quinte, scene tagliate e mai viste al cinema e così via. In più stiamo realizzando una versione unicamente per PlayStation2 dove l'utente avrà la possibilità di prendere alcune scene dal film ed esserne il regista, modificando l'inquadratura o l'intensità delle luci, ad esempio. Non sarà un gioco beninteso, ma una versione "interattiva" del film: la data d'uscita dovrebbe essere indicativamente primavera 2002.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SQUARESOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Final Fantasy X

Dopo la parentesi classica rappresentata da **Final Fantasy IX**, Squaresoft prosegue con lo sviluppo del concetto di "Cinematic RPG". E' arrivato forse il momento di sostituire il joypad con Coca e pop-corn?

Cavalcando l'immancabile Chocobo è possibile raggiungere zone altrimenti inarrivabili.



Strutturalmente il Blitzball ricorda i giochi di Captain Tsubasa *realizzati da Tecmo.*

Nato dopo un periodo di gestazione di più di due anni (lo sviluppo ha avuto inizio su emulatore software di PS2), **Final Fantasy X** rappresenta un'ulteriore evoluzione del concetto di videogame di taglio cinematografico introdotto nella saga con l'ottavo episodio. È per questo motivo che il team di sviluppo riunito da Sakaguchi comprende molti dei membri responsabili della creazione di **Final Fantasy VIII**. Persone il cui estro non è stato ingabbiato nei comuni canoni dello sviluppo degli RPG di scuola nipponica, ma è stato lasciato in buona parte libero di esprimersi in modo inedito. Quello che è scaturito dal loro lavoro è un **Final Fantasy** del tutto nuovo, in cui l'aspetto narrativo acquista maggiore importanza, supportato da un comparto grafico d'eccezione.

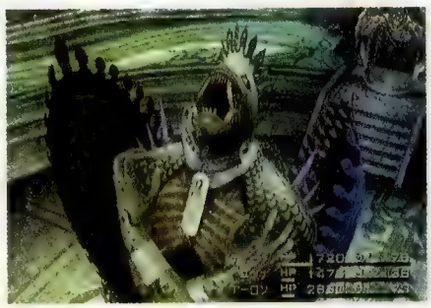
Numerosi sono i punti di distacco rispetto ai precedenti episodi, a partire dalla tecnica con cui vengono descritti gli eventi. L'intera storia consiste infatti in un racconto narrato da un ragazzo di nome Tidus che, in quelli che ritiene essere gli ultimi istanti della sua vita, decide di riassumere assieme ai suoi compagni l'incredibile sequenza di avventure che li ha visti protagonisti. Le vicende da lui descritte si svolgono su un pianeta in buona parte ricoperto d'acqua chiamato Zanarkand, nel quale Tidus è un rinomato giocatore professionista di uno sport acquatico: il Blitzball. Durante una partita seguita da migliaia di persone, la sua città viene attaccata da una misteriosa entità di nome Sin che dà inizio ad una massiccia opera di distruzione. Tidus riesce a fuggire grazie al provvidenziale aiuto di Aroon, ex guardia del corpo del suo defunto padre. Risucchiato in un portale dimensionale, si risveglia mille anni nel futuro, in un mondo nato dalle ceneri di Zanarkand e chiamato Spira. Compreso che anche questa civiltà rischia di scomparire per colpa di Sin, il giovane protagonista decide di salvarla unendosi all'affascinante evocatrice Yuna e alle sue guardie del corpo: il blitzballer Wakka, la maga nera Lulu e l'uomo bestia Kimahri. Al gruppo si aggiungeranno in seguito Aroon ed una ragazza della città di Alvedo, esperta in furto e tecnologia, di nome Rikku. Accompagnando Yuna nel suo viaggio per Spira alla ricerca delle bestie sacre Aeon necessarie per sconfiggere Sin, Tidus vivrà una rocambolesca avventura in equilibrio tra azione, sentimento ed umorismo. Una splendida storia fitta di eventi ed ambientazioni differenti che riesce a magnetizzare totalmente l'attenzione del giocatore nonostante la sua eccessiva linearità. Le velleità cinematografiche del team di sviluppo si risolvono infatti in un gioco fortemente incentrato sulla narrazione e che guida quasi per mano il giocatore ancor più che in **FFVIII**. La maggior parte delle quaranta ore necessarie a completarlo è caratterizzata da un susseguirsi di città da visitare, dialoghi parlati, sequenze animate in tempo reale, filmati in full motion, dungeon e combattimenti contro boss. Una caratteristica che può risultare indubbiamente irritante per chi ama la struttura classica degli RPG, ma che da un certo punto di vista rende più credibile e compatto il costrutto narrativo. Del resto per quale motivo Tidus e compagni dovrebbero distrarsi con sottotrame di minor rilievo quando è in gioco il destino del loro pianeta? Gli hardcore gamer comunque non disperino. Square ha inserito alcuni sottogiochi e diversi elementi segreti in modo da non sacrificare eccessivamente lo spessore di gioco. Tra questi, il Blitzball è indubbiamente quello che offre la maggiore complessità strutturale tanto da poter essere considerato un gioco a sé stante. Lo sport acquatico praticato sia su Zanarkand che su Spira è definibile come una sorta di calcetto subacqueo con ogni squadra composta da cinque giocatori. Si tratta in pratica di un cinematic soccer concettualmente simile ai giochi dedicati a *Captain Tsubasa* (vedi *Speciale Anime Digitali* **SC**82) dove la maggior parte delle azioni vengono eseguite attraverso una serie di comandi elencati in un menù. L'unica variante alla struttura di gioco originariamente ideata da Tecmo è data dall'obbligo di effettuare le proprie azioni solo quando si è intercettati dagli avversari. Caratteristica che lo rende più tattico rispetto alla trasposizione digitale del manga di Yoichi Takahashi, dato che bisogna considerare le caratteristiche dei giocatori avversari prima di effettuare ogni mossa. Accessibile ad ogni save point, il Blitzball può essere affrontato sia in partita singola che in torneo o lega. Ad affiancare il calcetto subacqueo vi sono altri sottogiochi, a volte accessibili solo in un determinato momento dell'avventura, quali la gara dei chocobo, la raccolta delle farfalle ed il recupero dei vocabolari necessari per comprendere la bizzarra lingua di Alvedo. Quest'ultima risulterà inizialmente oscura al giocatore per poi divenire più chiara man mano che si apprendono i caratteri del suo alfabeto.

di diego**cortese**

Un apprendimento utile non solo per leggere i sottotitoli che accompagnano i dialoghi degli alvediani, ma anche per risolvere alcuni enigmi che danno accesso a particolari forzieri. Discretamente ampio anche il numero di oggetti ed aree segrete, per accedere ai quali è spesso necessario collezionare una serie di item che si rendono disponibili una sola volta nel corso del gioco. Tra questi si segnalano l'immancabile Ultima Weapon e diversi Aeon nascosti.

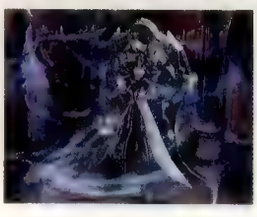
La particolarità di **FFX** che maggiormente infastidirà gli appassionati dell'RPG nipponico più classico è l'estremo ritardo con cui viene offerta la mappa di gioco (meglio nota come "world map"). La sua comparsa ha infatti luogo poco prima del finale, ed è strumentale al recupero degli oggetti segreti custoditi nelle locazioni già visitate, in vista del combattimento contro l'ultimo boss. Per la quasi totalità dell'avventura gli spostamenti tra una città e l'altra avvengono in modo automatico oppure percorrendo delle aree ristrette disegnate nella medesima scala con cui sono rappresentate ambientazioni e città. Caratteristica che dona agli spostamenti un aspetto indubbiamente più realistico. Data l'assenza della mappa, fonte inesauribile di punti esperienza, queste zone presentano un'alta percentuale di combattimenti casuali, forse fin troppo elevata. Inizialmente rare e dalla semplice struttura, le aree che contengono i famigerati combattimenti casuali aumentano man mano in frequenza, dimensioni e complessità, appagando la curiosità ed il coraggio del giocatore con svariati tesori nascosti. La loro ostilità raramente raggiunge livelli elevati grazie alle numerose facilitazioni inserite per rendere il gioco accessibile anche ai meno esperti. Queste includono un sistema di mappatura automatica (con tanto di freccia puntata sull'obiettivo da raggiungere) e numerosi punti di salvataggio (dove è possibile guarire il gruppo gratuitamente ed annullare eventuali cambiamenti di stato occorsi durante gli scontri). I combattimenti sono addirittura assenti nelle aree dei dungeon che richiedono la risoluzione di enigmi, in modo da non ostacolarne la risoluzione. Basati sull'attivazione di particolari dispositivi attraverso lo spostamento di sfere magiche e colonne, questi rompicapo offrono due gradi di difficoltà: sono piuttosto facili se si vuole semplicemente superarli, mentre per ottenere l'oggetto magico da essi celato è necessario lavorare di più con le meningi.

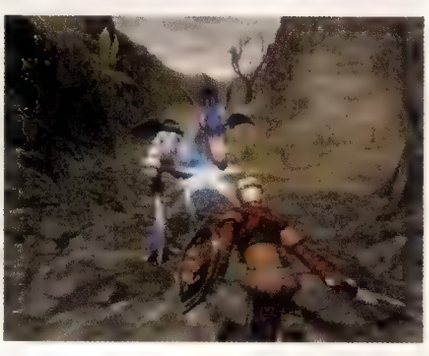
Il ritardo con cui appare la world map non è l'unica modifica che potrebbe indispettire i fan di **Final Fantasy**. Nell'ideare il nuovo sistema di combattimento, Toshiro Tsuchida (curatore del medesimo aspetto per **Front Mission**) ha infatti scartato molti elementi classici della saga. Scomparso l'Active Time Battle System, la battaglia viene ora gestita interamente a turni stabiliti dall'agilità del personaggio e dalla complessità dell'azione compiuta in precedenza. Per facilitare il giocatore nell'attuare le sue strategie, sullo schermo è mostrato un elenco indicante l'ordine in cui personaggi e nemici agiscono. Grazie ad esso è possibile conoscere gli effetti di un'azione sulla sequenza dei turni ancor prima di compierla. Una seconda innovazione radicale è la possibilità di gestire il proprio party durante il combattimento. A meno che non sia morto, un personaggio può essere sostituito "al volo" con uno di quelli in riserva senza perdere il turno. E' inoltre possibile riequipaggiarli con armi ed armature durante il combattimento in modo da adattarli alla minaccia che devono affrontare. Questa novità, se da una parte aumenta il valore strategico del sistema di combattimento, dall'altra facilita ulteriormente il gioco all'utenza smaliziata. Per questo motivo, gli avversari che si incontrano una volta progrediti nell'avventura sono dotati di caratteristiche tali da risultare comunque sufficientemente impegnativi, in particolar modo i boss. Nel concepire questi ultimi, i game designer Square hanno dato fondo al loro estro creativo studiando strutture di gioco articolate e singolari. Queste possono includere l'impiego di comandi speciali, chiamati Trigger Command, attraverso i quali il giocatore interagisce con gli elementi del fondale. Limitate invece sono le novità che riguardano le azioni di gioco, con l'eccezione delle evocazioni. Invece di eseguire un semplice colpo speciale, l'Aeon invocato si sostituisce all'intero gruppo e viene gestito come se si trattasse di un personaggio standard. Il suo periodo di permanenza in battaglia termina allorquando esaurisce i suoi punti ferita, a meno che il giocatore non decida di ritirarlo per tempo in modo da poterlo riutilizzare nell'immediato. E' rimasto invece inalterato il classico colpo speciale, ora chiamato Overdrive, la cui esecuzione richiede per diversi personaggi il superamento di semplici prove di abilità entro un ridotto lasso di tempo (l'Overdrive di Aroon, ad esempio, richiede la pressione dei tasti del controller in una determinata sequenza).



Le sequenze di evocazione degli Aeon possono essere accorciate tramite un'apposita opzione.

Anche nelle aree di grandi dimensioni realizzate interamente in 3D l'inquadratura resta fissa.





La rivoluzione strutturale compiuta dal team di Sakaguchi ha coinvolto anche il sistema di sviluppo dei personaggi. Questi non acquisiscono più punti e livelli di esperienza bensì Ability Point il cui accumulo permette di ottenere Sphere Level. Questi livelli sono impiegati per muovere i personaggi all'interno della Sphere Board, un'enorme tabella sulla quale è disegnato un intricato schema composto di cavità sferiche collegate fra loro. Ad ogni cavità è assegnata un'abilità o un incantesimo che il personaggio acquisisce una volta ottenuti sufficienti Sphere Level da raggiungerla. L'assimilazione del contenuto della cavità è subordinato all'inserimento di un'apposita sfera che cambia a seconda del tipo di bonus ottenuto. Queste sfere sono acquisibili dai nemici in grande quantità, con l'eccezione delle Ability Sphere la cui diffusione nelle fasi iniziali del gioco è piuttosto limitata. Gestendo con attenzione il movimento dei personaggi sulla Sphere Board si può decidere liberamente l'evoluzione delle loro caratteristiche in modo da adattarli alla propria strategia di gioco. Per ridurre l'altrimenti eccessiva flessibilità del sistema, oltre ad aver realizzato una tavola di grandi dimensioni, sono stati inseriti dei blocchi che richiedono particolari sfere per essere superati, sfere che naturalmente vengono fornite solo a gioco inoltrato. Alla Sphere Board è legata l'intera gestione evolutiva del personaggio. Armi ed armature si limitano infatti ad aggiungere bonus temporanei, personalizzabili impiegando determinati oggetti. Questi ultimi possono anche essere utilizzati per incrementare le caratteristiche degli Aeon o per dotarli di nuove abilità.

Sin dai primi minuti di gioco appare chiaro in che modo Squaresoft ha speso buona parte dei quattro miliardi di yen (72 miliardi di lire) che sono stati necessari per produrre **Final Fantasy X**. Dal punto di vista audiovisivo, la nuova fatica di Sakaguchi è quando di più spettacolare si sia visto sul sistema Sony. Le sequenze animate in tempo reale vantano modelli poligonali dall'incredibile livello di dettaglio e dalle splendide animazioni (sebbene dalla gestualità un po' troppo nipponica) accompagnate dalla sincronizzazione fra l'audio campionato ed il movimento delle labbra. Se le scene in real time sono qualitativamente assimilabili ai FMV prodotti fino a pochi anni fa, le sequenze in full motion sono confrontabili con ben poche produzioni attuali. Ugualmente spettacolari sono le normali sequenze di gioco, ambientate in scenografie rigogliose ricavate miscelando sapientemente poligoni, bitmap e FMV. Completa lo straordinario comparto cosmetico un vasto uso di effetti speciali ed elementi dei fondali in movimento (meravigliosa la vegetazione ondeggiante al vento). La rappresentazione dei combattimenti è stata velocizzata, anche grazie alla possibilità di accorciare le animazioni delle evocazioni attraverso apposita opzione. A parte qualche sporadico rallentamento, il motore grafico si mantiene sempre su livelli di fluidità straordinari. I tempi di caricamento già brevi possono essere ulteriormente ridotti mediante l'uso dell'HDD PS2, che grazie ad un file di buffer consente di caricare le ambientazioni più complesse in al massimo un paio di secondi contro i 4 o 6 standard. **FFX** risulta ugualmente sorprendente dal punto di vista sonoro, dove vanta uno dei migliori accompagnamenti musicali della saga, frutto della collaborazione tra Uematsu, Nakano e Hamauzu. Il parlato campionato non si limita ad arricchire i dialoghi ma fornisce al giocatore utili consigli durante gli scontri. Così come per la grafica, anche per il sonoro è stato fatto uso di svariati effetti speciali. Caratteristiche che nelle scene d'intermezzo sono esaltate dalla codifica Dolby Digital 5.1.

Sebbene la scelta di rivoluzionare così profondamente la classica struttura di **Final Fantasy** possa indispettire i più tradizionalisti fra gli appassionati della saga, le modifiche strutturali operate dal team diretto da Yoshinori Kitase non sono da biasimare a priori. L'eccessiva linearità è compensata dall'avvincente sceneggiatura ideata da Kazushige Nojima, mentre all'elevata flessibilità/agevolazione offerta dai sistemi di combattimento e crescita si è posto rimedio con un aumento della difficoltà degli avversari incontrati dalla metà del gioco in poi. Si tratta, in sintesi, di una "nuova ricetta" indubbiamente azzeccata, in grado non solo di avvicinare la massa alla saga, ma anche di soddisfare chi ha condiviso fino ad oggi le fantasie finali di Sakaguchi.

voto **9 su 10**

*Nella confezione del gioco è incluso un DVD Video contenente clip di **Final Fantasy XI** (in foto), **Kingdom Hearts**, **Blue Wing Blitz** per Wonderswan, video interviste ad autori e doppiatori oltre ad un art gallery comprendente alcune opere di Yoshitaka Amano.*

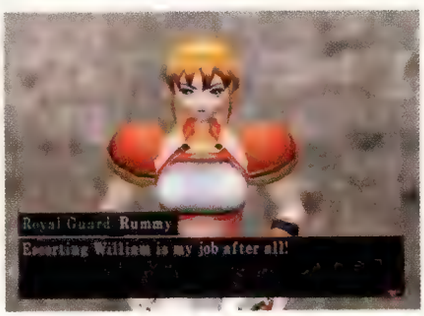
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEJ EAST** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

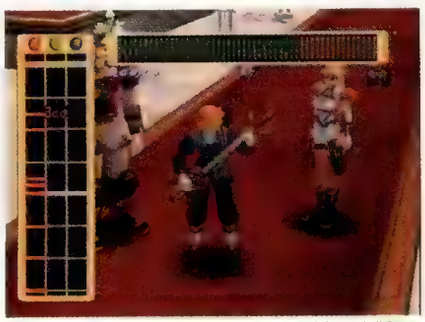
Ephemeral Fantasia

Scomparso il "Reiselied" che costituiva il titolo del gioco in Giappone, **Ephemeral Fantasia** approda finalmente nel Vecchio Continente. Quanti mesi abbiamo detto che mancano all'uscita della versione PAL di **Final Fantasy X**?

*La realizzazione tecnica di **Ephemeral Fantasia** è davvero disdicevole: il motore 3D perde spesso poligoni e il rilevamento di collisione degli stessi funziona a fasi alterne. Anche i vari effetti utilizzati dai programmatori di Konami lasciano del tutto indifferenti.*

Oh, ma come si permette di allungare le mani quello? Almeno aspetti di essere sposato...





*I sottogiochi "alla **Guitar Freaks**" sono uno dei punti di forza di questo RPG e costituiscono un raro momento di divertimento all'interno di un'avventura piuttosto lenta.*

Un grande saggio ha detto una volta che per fare colpo sulle donne è sufficiente impugnare una chitarra ed entrare a far parte di un gruppo rock 'n' roll. Sarà anche vero, ma è altrettanto innegabile che nel mondo dei videogiochi, senza brandire uno spadone o non conoscendo alla perfezione il kung-fu, si conta meno del due di picche. Ne sa qualcosa Mouse, il protagonista di questo **Ephemeral Fantasia**, giunto su un'isola idilliaca armato solo della propria chitarra parlante e incaricato di comporre un numero musicale per un imminente matrimonio. Tali premesse sono distanti anni luce dalle avventure epiche narrate nella maggior parte degli RPG di provenienza nipponica e, dopo poche ore di gioco, non può che insidiarsi nell'utente l'interrogativo sul perché Konami abbia deciso di basare il proprio titolo su una vicenda del genere. Fortunatamente più avanti nell'avventura le cose si complicano: evidentemente ispirati da **Shadow of Memories** e **Legend of Zelda: Majora's Mask**, i game designer giapponesi sono infatti ricorsi al solito "trucco del Giorno della Marmotta", con le giornate che si ripetono ciclicamente. Così l'obiettivo iniziale di comporre una melodia per una cerimonia romantica prende una piega assai più sinistra: l'uomo che ha affidato a Mouse l'incarico, Zerphapolis, controlla tramite la magia tutta l'isola. Gli abitanti trascorrono un'esistenza felice, ma senza rendersi conto che in realtà vivono sempre gli stessi cinque giorni, all'infinito. Solo Mouse, il malvagio Zerphapolis e la sua futura sposa, la Principessa Roleiu, sono a conoscenza di questo segreto. Dopo qualche ora di gioco, una serie di scontri casuali con bestie di varie fogge, diversi colloqui con personaggi che indicano al nostro eroe dove andare e cosa fare (il tutto con una grafica invero blanda e protagonisti dal look poco ispirato), diventa chiara la vera missione di **Ephemeral Fantasia**. Una missione che prevede spostamenti continui, la necessità di rispettare determinati appuntamenti (il fatto che le giornate si ripetano sottintende che il giocatore debba incontrare certe persone ad un determinato orario) e il potenziamento del party composto da Mouse e soci. A condire l'*ensemble*, come già detto, i soliti incontri casuali. Ciònonostante, anche l'RPG di Atsushi Horigami cela qualche peculiarità interessante, al di là della trama bizzarra: in titoli simili abbiamo infatti corso coi Chocobo, scommesso sulle gare di topi e pescato, ma, per quanto sia possibile ricordare, questo è il primo gioco di ruolo in cui l'utente è chiamato a guadagnare dei soldi mostrando la propria abilità a **Guitar Freaks**. Alcuni sottogiochi di **Ephemeral Fantasia** ricalcano infatti in maniera fedele il rhythm game di Konami e, come accennato in sede di preview diversi mesi or sono, è persino possibile collegare la chitarra di **GF** alla console.

Per il resto, ci troviamo di fronte a un RPG classico e piuttosto blando, in cui alcuni spunti interessanti (come l'utilizzo della spada nascosta nella chitarra del protagonista) scompaiono di fronte alla piattezza generale del progetto. A tediare ulteriormente l'utente abbiamo una realizzazione tecnica davvero mediocre: le voci che davano il gioco come nato originalmente su Dreamcast e portato in un secondo momento su PlayStation2 si sono rivelate del tutto infondate (magari era nato su PSone...), ma la sensazione che si ha giocando ad **Ephemeral Fantasia** è che la genesi del titolo sia stata comunque travagliata. La grafica faticherebbe ad esaltare anche se il gioco di ruolo fosse uscito un anno e mezzo fa, il motore mostra un numero infinito di difetti, i caricamenti possono portare l'utente alla disperazione... Sotto questo punto di vista, l'unico aspetto meritevole di menzione è rappresentato dal sonoro, con un soundtrack discreto e, com'era lecito aspettarsi, delle musichette gradevoli nei sottogiochi "alla **Guitar Freaks**".
Poco, troppo poco per un titolo che rientra nella stessa categoria videoludica di kolossal come **Final Fantasy X**, che trovate recensito un paio di pagine più indietro: forse è meglio che Horigami (responsabile di titoli mitici come **Dance Dance Revolution**) continui ad occuparsi di rhythm game...

voto **6 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SONY** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Dark Cloud

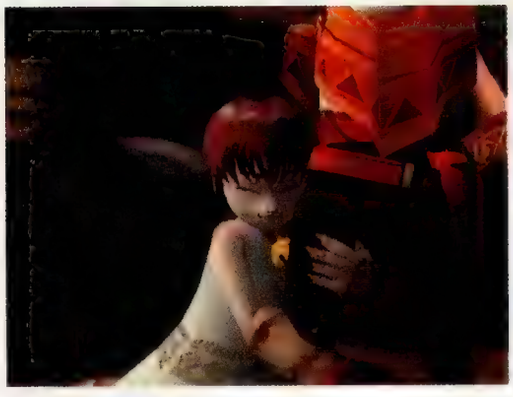
Dopo una lunga attesa **Dark Cloud** è finalmente arrivato nel vecchio continente.
Saprà il Geodrama RPG ideato da Sony soddisfare il bisogno di giochi di ruolo dell'utenza PS2 europea?

Il posizionamento di edifici, fiumi e vegetazione deve essere effettuato nel rispetto delle richieste della popolazione.

di diego**cortese**

Copiare da uno è plagiare, copiare da molti è fare ricerca. Ed è indubbiamente ricerca quella alla base di questo **Dark Cloud**. Sono ispirate a **Zelda** alcune scelte stilistiche, la simulazione del trascorrere del tempo, il sistema di controllo e di combattimento. Dai dungeon RPG in stile **Diablo** deriva la decisione di inserire la generazione casuale delle zone di combattimento. **Vagrant Story** è servito come modello di riferimento per il sistema di personalizzazione, evoluzione e usura delle armi. Imitando **Breath of Fire** si è inserita una simulazione di pesca (o forse è bastato **Zelda** per questo). Da **Breath of Fire 4**, **Actraiser** ed i vari **Sim City** è derivata la parte di (ri)costruzione dei villaggi. Infine da laser e rhythm game i programmatori hanno tratto ispirazione per le sequenze dei duelli. Riuscire a fondere tutti questi elementi in modo armonioso in un unico titolo è però un procedimento più complesso di quanto possa sembrare, come dimostrano i risultati non del tutto soddisfacenti ottenuti da Sony.

In qualità di dungeon-RPG, **Dark Cloud** presenta una sceneggiatura essenziale che giustifica appena le azioni che deve compiere il giocatore. Toan è l'unico sopravvissuto del proprio villaggio dopo che il Dark Genie, resuscitato da due misteriose persone, l'ha raso al suolo. Individuando in lui le potenzialità per affrontare il Genio Oscuro, Fairy King offre a Toan la possibilità di salvare i villaggi finora distrutti consegnandogli una gemma chiamata Atlamilla: grazie ad essa è possibile rigenerare gli edifici e la popolazione che Fairy King ha preservato racchiudendole in sfere magiche chiamate "atla" e spargendole nelle vicinanze della loro locazione originale. A compensare la povertà narrativa del gioco vi sono alcuni eventi secondari che rafforzano parzialmente la presa emotiva sul giocatore. Alcuni di questi sub-plot permettono di acquisire nuovi personaggi per un totale di sei. Similmente a quanto solitamente avviene negli action RPG, è possibile avere il controllo di solo uno di essi per volta: gli altri rimangono congelati, al riparo dagli attacchi nemici e dagli eventuali effetti degli incantesimi di cambiamento di stato. Toan deve ricostruire un totale di cinque aree, ognuna delle quali caratterizzata da una differente ambientazione. Ad ogni area è associato un dungeon, composto da circa diciassette livelli a generazione casuale, nel quale sono sparse le atla. Il compito principale di Toan e del suo gruppo consiste nel recuperare le sfere affrontando i pericoli dei dungeon. Questi sono costituiti essenzialmente da gruppi di nemici, raramente più di tre, che attaccano non appena si entra nel settore da loro pattugliato. Il sistema di controllo e combattimento è di chiara ispirazione zeldiana, per quanto non risulti altrettanto completo. Una volta "agganciato", Toan infatti non può far altro che orbitare attorno al nemico e colpirlo con semplici combinazioni di attacchi di spada, colpi speciali o item da lancio. Al giocatore non rimane quindi che lanciarsi in attacchi furiosi oppure tentare tecniche mordi-e-fuggi. E' anche disponibile un tasto di parata che però si rivela spesso inutile in quando la maggior parte dei colpi avversari non sono bloccabili. Con nemici dotati di colpi a lungo raggio o ad area, risultano particolarmente efficaci personaggi quali Xiao o Osmond, equipaggiati rispettivamente di fionda e mitragliatrice. In questo caso è utile passare alla visuale in soggettiva per un puntamento più preciso. La decisione di inserire un sistema di generazione casuale dei livelli dei dungeon, ha ridotto fortemente la loro varietà strutturale. Tra le poche varianti che si possono incontrare vi sono aree con limitazioni particolari (come ad esempio l'obbligo di usare un determinato personaggio), duelli caratterizzati da una meccanica simile ai laser game, o porte da aprire recuperando la chiave dai nemici. Sempre tramite l'eliminazione degli avversari si ottiene l'oggetto necessario per passare al livello successivo. L'uscita dal dungeon è anche possibile collegandosi mentalmente a Fairy King, nel caso non vi siano più nemici, oppure utilizzando un apposito item. In questo caso si è però costretti a ripetere l'ultimo livello affrontato una volta rientrati. Durante l'esplorazione dei dungeon bisogna tener conto di due parametri che, se non osservati con la giusta attenzione, possono generare seri problemi al giocatore. Il primo è il valore di idratazione dei personaggi, da mantenere elevato utilizzando appositi item oppure mediante rare sorgenti d'acqua. Il secondo consiste nell'usura dell'arma, il cui continuo utilizzo porta a deteriorarla fino a distruggerla con tutti gli item di potenziamento ad essa applicati. Queste caratteristiche, che in teoria avrebbero dovuto contribuire all'ispessimento del sistema di gioco, sono state piuttosto



utilizzate come un metodo sbrigativo per aumentarne il livello di difficoltà. Sia la disidratazione dei protagonisti che l'usura delle loro armi avvengono con una frequenza ridicola, costringendo il giocatore a portare con sé numerose pozioni, il che comporta un elevato consumo di denaro. I soldi peraltro, sempre con lo scopo d'incrementare la difficoltà di gioco, vengono guadagnati con estrema lentezza abbattendo i nemici. A meno che non ci si liberi di tanto in tanto degli oggetti trovati (le esche per la pesca ad esempio valgono una cifra ridicolmente alta), un attacco venefico o stordente può significare la morte del giocatore. In questo caso ci si ritrova immediatamente fuori dal dungeon con il proprio patrimonio dimezzato.

Fortunatamente l'opera di ricostruzione dei villaggi non è legata al denaro ma solo al ritrovamento delle atla. In esse sono contenute le case, alcune strutture complementari e gli abitanti. L'assemblaggio del centro abitato non dev'essere effettuato in modo casuale ma seguendo le volontà dei cittadini; la disposizione casuale delle sfere all'interno dei dungeon e l'impossibilità di assegnare in modo errato gli abitanti o gli elementi secondari ad un edificio, decrementa però difficoltà e valore ludico di questa modalità. A volte è necessario attendere a lungo l'arrivo di un singolo pezzo prima di poter completare un edificio, oppure ci si trova pieni di oggetti e persone che l'interfaccia rifiuta di assegnare alle case in nostro possesso in attesa che compaiano le costruzioni a cui sono legati. L'unico aspetto del Diorama Mode (così si chiama la modalità "alla **Actraiser**") che richiede un minimo d'ingegno è la necessità di disporre gli edifici in un dato modo per poter rispettare le richieste della popolazione e ottenere un premio. Le relazioni tra protagonista ed NPC sono influenzate dal trascorrere realistico del tempo: a seconda del periodo del giorno in cui li si contatta, si possono ricevere risposte oppure omaggi differenti.

In **Dark Cloud** la componente evolutiva dei personaggi si limita principalmente alle loro armi. Inizialmente l'unico modo per aumentarne l'efficacia consiste nell'applicarvi degli oggetti che ne incrementano le prestazioni omaggiandole anche di effetti secondari (legati al fuoco, all'elettricità o al gelo). Una volta acquisiti un numero sufficiente di punti esperienza, le armi assorbono queste proprietà lasciando spazio ad altri item di potenziamento. Raggiunto il livello massimo di miglioramento, possono essere trasformate in una sfera che permette di trasferire il 60% delle loro caratteristiche ad altre armi. Assai meno sofisticato il sistema di personalizzazione dei protagonisti che si limita all'assunzione di cibi e pozioni che ne accrescono prestazioni e livello d'idratazione.

L'anno di ritardo con cui **Dark Cloud** è giunto in Europa di certo non giova alle impressioni che può suscitare la sua già in origine imperfetta realizzazione tecnica. La modellazione poligonale dei sei protagonisti e dei nemici (in particolar modo gli enormi boss), la dettagliata realizzazione degli interni degli edifici, alcun ambientazioni cittadine, l'impiego degli effetti speciali e la fluidità sono ancora entro livelli qualitativi accettabili. Meno convincente è la realizzazione dei dungeon, i cui elementi grafici iniziano a soffrire di una certa ripetitività dopo i primi livelli di gioco. Il maggior numero di difetti cosmetici si concentra però nei fondali, caratterizzati da problemi di bad clipping, sfarfallamento e texture di scarsa qualità. Considerato che esistono almeno cento personaggi con cui dover dialogare, Sony ha preferito non fa uso dei campionamenti audio, limitandosi ad inserire i testi in baloon stile comics. L'accompagnamento musicale segue l'azione di gioco passando da brani in stile medievaleggiante a pezzi rock più adatti al combattimento.

Il lodevole tentativo di Sony di rinnovare il genere dei dungeon RPG raggruppando in un unico titolo diversi elementi di gioco è stato rovinato da un'interpretazione superficiale degli stessi. Consapevoli di aver per le mani un titolo eccessivamente facile e breve, invece di apportare le modifiche strutturali del caso gli sviluppatori hanno preferito impiegare metodi sbrigativi. Ne deriva un titolo caratterizzato da elementi strategici ed evolutivi in grado di offrire una discreta presa sul giocatore, ma che vede la propria giocabilità costantemente minata dai suddetti stratagemmi. Considerando l'attuale carenza di RPG per PlayStation2, **Dark Cloud** potrebbe comunque costituire un passatempo accettabile in attesa delle produzioni più importanti. Come **Final Fantasy X**...

voto 7 su 10

*La simulazione di pesca è assai meno complessa rispetto a quella di **Breath of Fire***

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **LUCASARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Fuga da Monkey Island

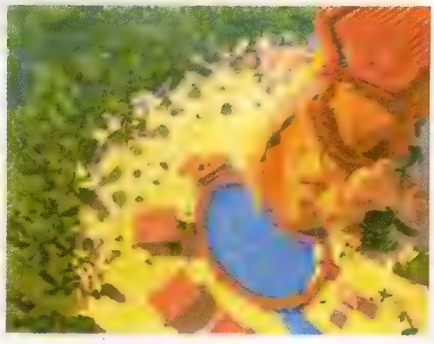
Esistono personaggi cretini. Esistono personaggi dal nome cretino. Esistono personaggi che hanno fatto la storia dei videogiochi. Esistono personaggi cretini dal nome cretino che hanno fatto la storia dei videogiochi: ecco a voi Guybrush Threepwood...

di massimo**rovatti**

Sono trascorsi più di dieci anni da quando Ron Gilbert, dopo aver dimostrato il suo genio in **Maniac Mansion** e **Zack McKracken and the Alien Mindbenders**, ha creato l'avventura grafica forse più amata di tutti i tempi: **The Secret of Monkey Island**. Pur avendo perso il suo creatore dopo il secondo episodio (si è separato da LucasArts per fondare il suo studio personale), la serie è proseguita fino ad oggi su personal computer e fa ora il suo brillante esordio anche su console. **Fuga da Monkey Island** comincia laddove terminava il terzo episodio: Guybrush Threepwood, il demenziale protagonista, è di ritorno dalla luna di miele con la bella Elaine, governatrice di Melee Island. Ma l'idillio dura giusto il tempo della presentazione (narrata, così come le scene d'intermezzo, tramite FMV che si fondono perfettamente con le fasi di gioco), perché al loro ritorno i due scoprono che Elaine è stata dichiarata morta e quindi anche destituita dalla carica. Non solo, la loro casa sta per essere demolita, un nuovo individuo meschino si candida come governatore e tutta l'Area delle Tre Isole sta decadendo per colpa di uno speculatore australiano che (misfatto!) desidera fare dei Caraibi un paradiso turistico anziché un covo per rozzi e truci pirati. Sebbene il buon Guybrush non brilli esattamente per perspicacia ed arguzia, il nostro si incarica ancora una volta di riportare la tranquillità nel mondo dei bucanieri e per il giocatore si prefigura una nuova avventura basata su intuito e pura demenzialità. Guybrush, infatti, ha un'innata propensione a cacciarsi nelle situazioni più strampalate e spetta poi al povero videoutente dover usare la materia grigia per tirarlo fuori dai guai.

Sebbene i rimandi agli episodi precedenti della saga siano continui e spassosissimi, coloro che avranno a che fare per la prima volta con la bizzarra popolazione dell'Area delle Tre Isole potranno godersi pienamente l'avventura, di fatto una sorta di "rinascita" del franchise piuttosto che di un sequel per appassionati. Innanzi tutto, come la tecnologia impone, gli sprite sono evoluti in personaggi poligonali e gli scenari sono diventati sfondi pre-renderizzati. Ciò, comunque, non ha inficiato minimamente l'atmosfera da cartoon, in quanto uno stile piuttosto disneiano, caratterizzato dalla presenza di figure "morbide", pressoché scevre di spigoli, unito all'utilizzo di tinte pastello, rappresenta un'ottima alternativa al più attuale e spettacolare cel-shading, che va assumendo l'egemonia nei giochi dal look "fumettoso". Il passaggio alla terza dimensione non ha avuto una ricaduta unicamente sulla componente estetica, ma è andato anche a stravolgere la consolidata interfaccia di controllo dei personaggi, di fatto sancendo la morte delle avventure "punta e clicca". Sparito il puntatore, infatti, tutte le azioni del protagonista sono gestite intuitivamente via joypad, tramite un controllo character relative cui gli utenti console sono sicuramente più avvezzi rispetto ai giocatori PC, decisamente mouse-dipendenti. Controllando i movimenti di Guybrush mediante lo stick sinistro del DualShock, a seconda dell'area in cui si trova, questi indirizzerà lo sguardo verso gli elementi di maggiore interesse (chi di voi ha giocato a **Grim Fandango** per PC?). Sul fondo dello schermo apparirà una breve descrizione degli oggetti (o soggetti) in questione e tramite i tasti dorsali (o lo stick destro) il giocatore potrà scegliere su cosa puntare l'attenzione del protagonista. Nel caso di un utensile, si potrà esaminarlo, farlo funzionare o prenderlo. Guybrush può trasportare un infinito numero di oggetti ed in ogni momento il giocatore può controllare l'inventario e scegliere ciò che fa al caso suo. E' possibile anche combinare tra di loro alcuni oggetti dando origine a nuovi marchingegni, per lo più assurdi. Nel caso, invece, in cui si incontri un personaggio, si potrà decidere di dare inizio ad un dialogo, preparandosi a precipitare in un vortice di follia. Sebbene proprio attraverso i dialoghi con i vari NPC si possano desumere indizi spesso fondamentali per il proseguimento del gioco, ogni conversazione tende quasi all'istante a scivolare nel surreale. Il giocatore ha facoltà di scegliere tra numerose "frasi fatte" quella che più si adatta alla circostanza, ma il più delle volte è impossibile non resistere alla tentazione di calarsi nella mente di Guybrush ed esordire con affermazioni del tipo: "*Guarda dietro di te! Una scimmia a tre teste!*", nel tentativo di distrarre l'interlocutore, oppure: "*Sono la macchina del sesso di Melee Island*" per fare colpo sugli sconosciuti... Insomma, come elemento distintivo della serie, i dialoghi sono rimasti la caratteristica più spassosa del gioco, incredibilmente comici e caratterizzati da un gusto dell'assurdo che spinge il giocatore a sghignazzare come un pazzo tutto solo davanti al televisore.

A beneficio di chi non avesse mai giocato ad un'avventura grafica, è necessario dire che, nel corso di **Fuga da Monkey Island**, non capiterà mai di morire, né tanto meno di assistere alla "maledetta" schermata di Game Over. Infatti non sono presenti combattimenti (sebbene



Nel corso della sua avventura il prode Guybrush sarà coinvolto in mini giochi via via più demenți. In sequenza una prova di tuffo acrobatico con tanto di giuria.

verso la fine dell'avventura si debbano sfidare numerosi avversari a *Mortal Monkey*, divertente parodia del picchiaduro Midway, nella quale è possibile adottare tecniche di combattimento quali "Il Gorilla Ansioso" o "La Scimmia Ubriaca") e gli screzi sono risolti con terribili sfide come "Braccio di ferro ad insulti" o "Duello di spade ad insulti" nelle quali per battere l'avversario è necessario rispondere per le rime ad ogni suo sfottò. Privo d'azione vera e propria, dunque, tutto il gioco si basa sulla progressiva risoluzione di enigmi che bloccano il proseguimento della trama, il più delle volte da affrontare in maniera altamente creativa, affidandosi maggiormente ad una logica alla Will. E. Coyote piuttosto che booleana. Per fare un esempio che eviti lo spoiler si può citare il primo problema da risolvere: evitare che la propria casa sia distrutta dai massi lanciati da una catapulta. Distrarre l'addetto alla demolizione e avvolgere una camera d'aria ad un cactus curiosamente simile ad una fionda, permette di salvare l'abitazione e di assistere ad una gag decisamente spassosa. Bisogna sottolineare che alcuni enigmi sono piuttosto ostici e che la curva di difficoltà subisce quasi subito un'impennata: in alcuni frangenti sarà praticamente indispensabile un approccio basato su ripetuti tentativi che rischiano talvolta di risultare frustranti. E' comunque possibile salvare in qualsiasi momento (sperando che la notte porti consiglio) sebbene di default si possa solo sovrascrivere sul precedente salvataggio. La cosa è piuttosto fastidiosa e pare davvero strano che gli sviluppatori abbiano sorvolato su un simile aspetto: l'unico modo per conservare vecchi salvataggi è ricordarsi di farne una copia su di uno slot libero della memory card prima di caricarli. Una procedura decisamente macchinosa. Restando in tema di difetti, non si può soprassedere sui continui e fastidiosi caricamenti: ogni cambio di ambientazione è contrassegnato da una brevissima pausa di caricamento, che sicuramente non inficia la giocabilità del titolo, ma che "spezza" continuamente il ritmo di gioco. Ritmo di gioco, comunque, per sua natura piuttosto lento e quindi meno penalizzato da brevi interruzioni, anche a fronte di una trama che, sebbene "decolli" fin dal principio, impiega un bel po' di tempo a sciogliere tutti i nodi narrativi: giocato con un minimo di pratica della logica delirante che sottende i vari enigmi, è difficile giungere al termine dell'avventura prima di una trentina di ore di gioco.

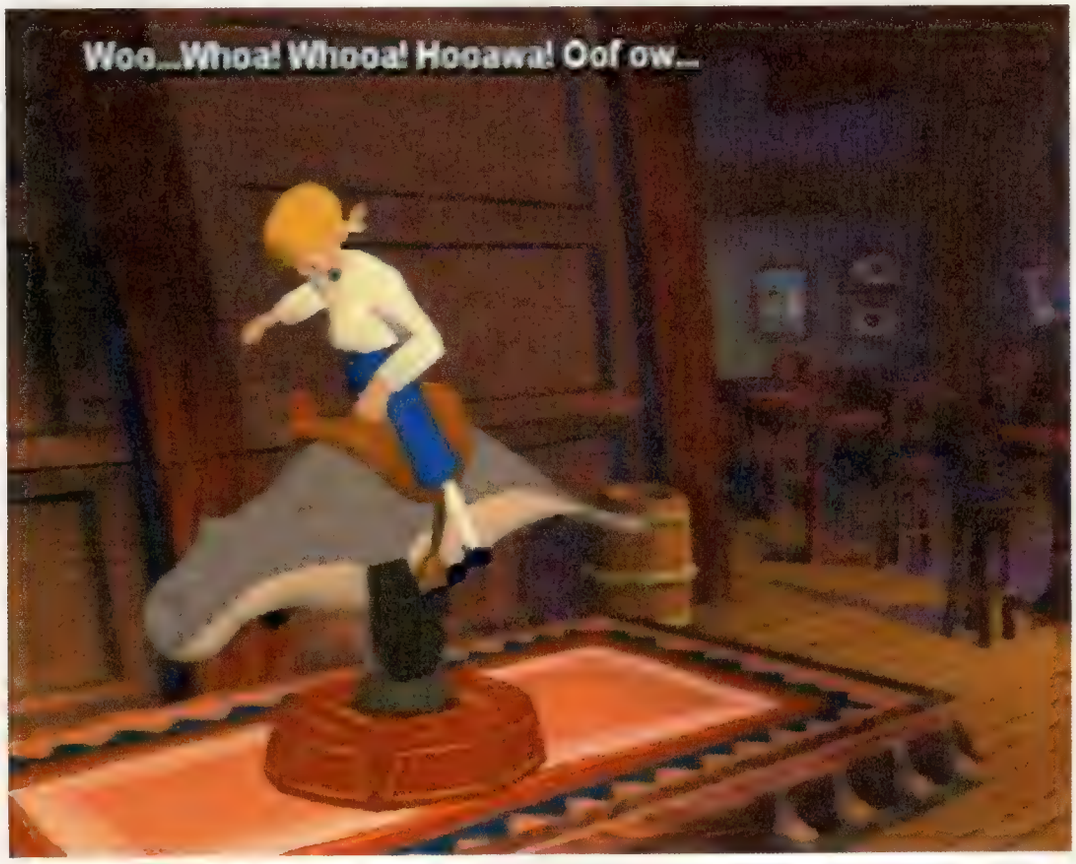
Sul fronte squisitamente tecnico, nel passaggio da PC a console il gioco ha conservato, nel bene e nel male, praticamente lo stesso aspetto (forse le figure poligonali su PS2 tendono ad essere un filo più "pulite" e definite), vantando una grafica peculiare e funzionale, ma certamente non prodigiosa. Decisamente meritevole il comparto sonoro: le musiche (compreso il tema principale della serie) svolgono alla perfezione il loro compito, delineando ed arricchendo all'istante le ambientazioni. Il parlato è fantastico, perfettamente adatto allo stile strampalato della serie e si giova di doppiatori in pieno stato di grazia, capaci di adattare in maniera impeccabile lo stile e l'inflessione in base al personaggio. Abituati a giochi pieni di storpiature o dal recitato a dir poco modesto, una localizzazione di tale livello si contraddistingue in pieno per la sua professionalità: i traduttori si sono dati molto da fare per adattare giochi di parole quasi intraducibili e la cura nell'esecuzione si può notare pure negli sfondi pre-renderizzati, laddove anche le scritte sulle insegne dei fabbricati sono state riprodotte in italiano.

Su PS2, **Fuga da Monkey Island** si presenta decisamente come un gioco atipico, scevro di azione e completamente incentrato sulla risoluzione di enigmi e sulla delirante genialità di gran parte dei dialoghi. E questa sua peculiarità potrà piacere a molti, sicuramente ai nostalgici che sulle spiagge di Monkey Island hanno già vagabondato nel corso di questo decennio, ma potrà anche riuscire sgradito a chi non abbia la voglia di dedicarsi a titoli dalla struttura pesantemente letteraria e maggiormente legati alla parola scritta (o recitata) più che ad un gameplay propriamente detto. **Fuga da Monkey Island** resta comunque un ottimo acquisto per gli amanti delle avventure grafiche - genere che sembra sempre ad un passo dall'estinzione - e a chiunque voglia avvicinarsi ad un gioco che, strano a dirsi per un videogiocatore (per definizione assetato di sangue digitale), riesce a divertire alquanto, contrapponendo all'azione una solida sceneggiatura ed alla violenza un delirante umorismo.

voto 7 su 10

All'interno delle opzioni, una schermata permette di accedere ad alcuni bonus. Tra questi, è presente una galleria di bozzetti originali. L'opzione "multiplayer", invece, è uno scherzo. E' una strana sensazione essere presi in giro da un videogioco...

Durante i dialoghi, il giocatore può scegliere quale frase sia più adatta alla circostanza. Ciò, spesso, porta al nonsense più estremo...



ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **MONSTER GAMES** GENERE **RACING GAME** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

NASCAR Heat 2002

Le gare automobilistiche della serie NASCAR, popolarissime in America, sono pressoché sconosciute al pubblico nostrano. La francese Infogrames cerca ora di rendere giustizia alla serie. Con scarso successo...

di adrianoavecone

NASCAR è il nome della categoria di gare automobilistiche più popolare negli Stati Uniti, caratterizzata da circuiti per la gran parte di forma ovale e dall'impiego di vetture derivate dalla produzione di serie (le cosiddette "stock car"). La formula in questione ha surclassato, in termini di popolarità, anche la più blasonata IndyCar che, nonostante vanti vetture più veloci e gare leggendarie (come la 500 miglia di Indianapolis), soffre attualmente a causa della scissione in due campionati distinti e concorrenti. Le numerose trasposizioni elettroniche dedicate alla NASCAR sono state spesso caratterizzate da una mediocre qualità tecnica, con l'aggravante di una giocabilità appena sufficiente. In quest'ottica, **NASCAR Heat 2002** si pone come un prodotto adatto a tutte le esigenze, simulativo per gli appassionati e più immediato per coloro che non distinguono un cilindro da un pistone.

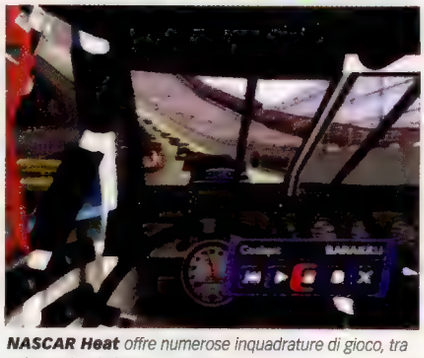
Il titolo Infogrames include ben 19 dei 23 circuiti della serie ufficiale e 25 piloti reali, e si articola in cinque modalità principali. La prima, denominata Beat The Heat, è simile al "License Test" di **Gran Turismo**: si tratta di una serie di prove specifiche, rivolte ad istruire il giocatore su tecniche e strategie proprie della serie NASCAR. Lo scopo di ogni prova è di conseguire una medaglia (d'oro, argento o di bronzo) che certifichi il superamento dell'esame. Le prove sono inizialmente abbastanza istruttive, per poi degenerare in compiti improbi che costringono spesso a manovre scorrette. Si tratta di eventi caratterizzati da situazioni difficilmente riscontrabili in una gara reale. La modalità Beat The Heat è comunque utile per i neofiti e divertente per i piloti più esperti. La modalità successiva, denominata Race The Pro, consiste in una serie di sfide cronometriche contro undici dei piloti reali disponibili nel gioco: lo scopo quello è di confrontarsi (mediante ghost car) con i tempi ottenuti dai piloti in questione su tre circuiti differenti. Si tratta di una modalità impegnativa, che consente di portare al limite le proprie capacità di guida.

L'accesso alle competizioni vere e proprie ha luogo selezionando le modalità Single Race e Championship. La prima consente di prender parte ad una gara su un qualsiasi circuito fra quelli disponibili (tra cui gli storici Daytona e Talladega). E'inoltre possibile settare il livello di IA degli avversari, la lunghezza della gara e la fedeltà del modello di guida (Normal o Expert). In modalità Normal il controllo e la fisica delle auto sono molto semplificati, così come la tolleranza agli urti e alle perdite d'aderenza. Selezionando il modo Expert, invece, la vettura si comporta in maniera molto più realistica, rendendo decisamente più complesso il controllo. E' infatti necessario valutare con attenzione fattori come la traiettoria di entrata in curva e il dosaggio dell'accelerazione e del freno, pena lo schianto contro i muretti laterali. Se in modalità Normal è possibile sbarazzarsi degli avversari anche mediante le canoniche sportellate, l'esecuzione di tali manovre in quella Expert porta al prematuro termine della gara. Inutile aggiungere che quest'ultima modalità consente una dettagliata messa a punto delle vetture di gara per adattarle ai vari circuiti. L'AI dei piloti controllati dalla CPU è in generale di buona qualità, se si esclude l'estrema rarità di bandiere gialle o nere causate dai corridori computerizzati. Inoltre, in modalità Normal non è possibile controllare la propria auto durante i giri sotto le bandiere gialle, costringendo ad osservare lo schermo per parecchi minuti senza possibilità d'intervento. La seconda modalità di gioco, Championship, consente di prender parte all'intera Winston Cup (il campionato NASCAR).

Dal punto di vista grafico, **NASCAR Heat 2002** gode di una buona realizzazione tecnica, pur non sfruttando al massimo l'hardware di PS2. Le auto sono realizzate discretamente, con texture di media definizione e un sufficiente effetto di environment mapping. Così come avviene per molti titoli analoghi, anche **NASCAR Heat 2002** è dotato di valide routine di deformazione della carrozzeria in base agli urti subiti. L'engine di rendering, pur gestendo la visualizzazione simultanea di ben ventiquattro auto, è caratterizzato tanto da una buona qualità visiva quanto da un frame rate decisamente incostante. Durante le prove della modalità Beat The Heat o in situazioni di traffico ridotto, è possibile ammirare un frame rate costante di sessanta fotogrammi al secondo, anche se non esente da scatti occasionali. In gara e nelle situazioni di maggior traffico il frame rate decresce vertiginosamente, fino a toccare livelli inaccettabili durante le partenze lanciate.

In sintesi, **NASCAR Heat 2002** si rivela un titolo di discreta fattura, giocabile e divertente. La longevità è però ridotta, oltre che dalla forzata monotonia delle piste, anche dalla soffocante instabilità del frame rate che invita spesso a prendere fiato sostituendo il CD di **NASCAR Heat** con il DVD di **GT3**. Un engine di rendering più performante, una maggiore varietà di circuiti e alcune correzioni tecniche avrebbero potuto fare di **NASCAR Heat** uno dei titoli di riferimento nel settore dei racing games dedicati a questa disciplina.

voto 7 su 10



NASCAR Heat *offre numerose inquadrature di gioco, tra cui una visuale interna tanto coinvolgente quanto poco funzionale visto il ridotto campo visivo concesso.*

Le sequenze relative alla partenza lanciata sono tra le più spettacolari del gioco, rovinate però da un frame rate decisamente criticabile.

PAUL WALKER VIN DIESEL
MICHELLE RODRIGUEZ
JORDANA BREWSTER
FAST AND FURIOUS
SE DEVI TRASGREDIRE FALLO IN FRETTA E FURIA.
UNIVERSAL PICTURES PRESENTA
IN ASSOCIAZIONE CON MEDIASTREAM FILM
UNA PRODUZIONE NEAL H. MORITZ UN FILM DI ROB COHEN "FAST AND FURIOUS"
(THE FAST AND THE FURIOUS) VIN DIESEL PAUL WALKER
MICHELLE RODRIGUEZ JORDANA BREWSTER RICK YUNE CHAD LINDBERG
JOHNNY STRONG TED LEVINE MUSICHE DI BT SUPERVISORE MUSICALE GARY JONES HAPPY WALTERS
MONTAGGIO DI PETER HONESS ACE SCENEGGIATURE DI WALDEMAR KALINOWSKI DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA ERICSON CORE
PRODUTTORI ESECUTIVI DOUG CLAYBOURNE JOHN POGUE PRODOTTO DA NEAL H. MORITZ DA UN SOGGETTO DI GARY SCOTT THOMPSON
SCENEGGIATURA DI GARY SCOTT THOMPSON E DAVID AYER REGIA DI ROB COHEN
COLONNA SONORA ORIGINALE DELLA DEL JAM/UNIVERSAL
21 SETTEMBRE 2001
united international

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDWAY** SVILUPPATORE **GRATUITOUS GAMES** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

CART Fury Championship Racing

Adesso abbiamo capito perché Montoya non riesce a concludere mai un GP...

*L'unica nota positiva di **CART Racing** sono le galvanizzanti musiche rock e hip-hop di Outkast, Nullset, H2SO4 e Disturbed.*

di paolo**cardillo**

Dopo avercelo proposto in sala giochi, la softco americana ci cucina **CART Fury Championship Racing** in salsa sonyca a 128bit conservandone tutti gli ingredienti, tipici della scuola midwayana. Il titolo verte su una categoria motoristica, la Formula CART, seguitissima in USA, che in questa versione vede ancora la presenza del mitico Juan Pablo Montoya, dato che i roster non sono stati aggiornati alla nuova stagione: un minimo di richiamo per il pubblico europeo, che però dovrebbe avere presente anche nomi come Michael Andretti e Christian Fittipaldi, veri veterani di questa disciplina motoristica e figli di piloti noti in tutto il mondo.

Il gioco snocciola 18 tracciati, sette dei quali originali e undici totalmente inventati. Naturalmente bisogna sorbirsi i classici ovali, ma sono una netta minoranza. Gli altri invece sono piuttosto elaborati e fantasiosi, sia per la conformazione che per lo scenario ideato: uno si trova addirittura nello spazio, con astronavi che vi "ronzano" sopra la testa mentre siete nel pieno della gara. Ma anche gli aeroplani non mancano, negli scenari normali. Alcune piste nascondono persino delle scorciatoie: a testimoniare la natura arcade del gioco, alcune vie alternative in alcuni ovali sono raggiungibili attraverso rampe che vi fanno sorvolare svariati ostacoli, come nei tipici spettacoli degli stuntmen motorizzati. In realtà, **CART Fury Racing** si sforza di includere l'aspetto complementare del genere arcade, la simulatività, per creare un assortimento completo e moderno. Vediamo come, attraverso l'esame delle opzioni. La modalità Arcade riproduce l'impianto del coin-op: si va per checkpoint e superarne uno significa acquisire una quantità (limitata) di boost per seminare gli avversari. Se si riesce a varcare la magica soglia dei traguardi intermedi entro un tempo indicato all'inizio della gara, si usufruisce addirittura dei Superboost, ancora più propulsivi. La modalità Season vi fa partecipare al classico campionato a punti. La modalità Simulator fa parte di quel tentativo di universalizzazione di cui parlavamo prima: non ci sono più i boost e, diversamente dalle altre opzioni di gioco, è possibile effettuare tre regolazioni: angolazione dell'alettone, pressione delle gomme e ammortizzatori. Per passare alla gara successiva bisogna vincere, avendo tre continue a disposizione. La sezione Sub-Games è imperniata su obiettivi da conseguire in sei mini-prove motoristiche. Tra queste, una sorta di "palla avvelenata" e una sessione in cui, una volta superati da un avversario, bisogna recuperare il terreno perduto entro 10 secondi (altrimenti si è fuori gioco). Infine, Driving 101 è la modalità della patente alla **Gran Turismo**, ma qui ci si limita più che altro a non urtare i coni che delimitano le piste opposite. Come ripetuto più volte, l'impostazione è classicamente arcade: **CART Fury Racing** è votato intanto alla velocità, di cui offre un'ottima sensazione, anche se lo scrolling non tocca il magico picco di fluidità dei 60fps. E ciò nonostante un paesaggio che non si caratterizzi per particolari dettagli. Comunque la velocità è ottima e Midway la voleva miscelare alla spettacolarità: soprattutto durante le partenze, le macchine avversarie si producono in iperbolici incidenti che hanno l'effetto di produrre trionfali piogge di rottami da cui dovete assolutamente guardarvi. Gli urti possono infatti provocare il distacco degli alettoni a cui può seguire la dipartita delle ruote con conseguente incidente letale. Tranquilli: come in ogni buon coin-op, si perde del tempo ma poi il veicolo resuscita. Anche dal punto di vista sonoro siamo sulle orme del senso di meraviglia bambinesco: mentre vi sfilano di fianco, il "vroom" delle macchine avversarie è veramente roboante, anche se è completamente irrealistico per la mancata considerazione della distanza della macchina avversaria e del regime di giri del motore.

In principio, **CART Fury Racing** titilla pesantemente un infantile senso di meraviglia per lo spettacolo offerto. Ma siccome non ci occupiamo di videogiochi da ieri, ben presto la puerilità dà sui nervi, perché non è supportata da una struttura che mostri caratteristiche un minimo adeguate agli standard odierni. La AI (o IA, fate voi) degli avversari è nevrotica e in certi casi addirittura assente: in alcune modalità il gruppo di testa sembra irraggiungibile all'inizio della gara, per poi sfibrarsi completamente e farsi infilare tranquillamente nel giro finale. In altre occasioni le traiettorie delle vetture pilotate dalla CPU appaiono totalmente precalcolate, con gli avversari che sembrano disinteressarsi completamente della vostra presenza, venendovi addosso in maniera dilettantesca (e rimettendoci loro stessi) o facendosi superare senza il minimo accenno di reazione. La guida, una volta padroneggiata la solita derapatina alla **Ridge Racer**, diventa semplice e fin troppo distesa. Insomma a questo gioco potrebbe giocare anche il vostro nipotino di cinque anni... Il cosiddetto Simulator Mode non si discosta assolutamente da queste convenzioni: l'unica differenza è l'assenza dei boost. Insomma, il tentativo reazionario di Midway nei confronti dei colossi **GT3** e **Formula One 2001** ha prodotto un buco nell'acqua. Purtroppo per la softco americana, i videogiocatori di oggi hanno ben presente come deve essere un moderno racing game...

voto 5 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **SHEFFIELD HOUSE** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4 SPLIT-SCREEN MULTITAP**

Wacky Races starring Dastardly & Muttley

Continua l'avanzata delle conversioni da-Dreamcast-a-PS2. Tutto il mondo si chiede: è un complotto?

***Wacky Races** è una vera corsa allo sbloccaggio di personaggi, armi, piste e modalità. La "quantità" è indubbiamente il suo forte...*

Dovrete fare incetta di stelle per sbloccare nuove piste!

Dopo la disastrosa versione per PSone, Infogrames non poteva lasciare orfani i videogiocatori sonyci di un titolo decente con protagonisti i mitici Dastardly e Muttley. Per cui, pensandoci su due secondi, si è decisa a convertire **Wacky Races** attingendo all'altra versione in circolazione (da circa un anno a questa parte, per la precisione): quella per Dreamcast. Non poteva che trattarsi di un tipico kart racer, un gioco motoristico all'insegna della più oltranzista demenzialità, tratto da un cartoon motoristico all'insegna della più oltranzista demenzialità. Qualcuno potrà riderci su, ma diversi prodotti televisivi di vecchia data, per alcune loro caratteristiche, fanno sospettare un piano a lungo termine per venire trasfigurati un giorno in un prodotto videoludico. Così come nella serie animata, si tratta di battagliare su piste dalle fisionomie e dalle ambientazioni chiaramente parossistiche, come dovrebbe essere in un cartoon. A gareggiare a suon di marchingegni e ordigni ingegnosi che spazzano ogni parvenza di aderenza alla realtà, sono degli imbesuitissimi personaggi che forse saranno ben noti soprattutto a chi ha già superato i 25 anni circa. Si va dalla demente e ambiziosissima coppia Dastardly-Muttley, un uomo e un cane, a Penelope Pitstop, concentrata sul suo aspetto estetico anche quando sfreccia a qualche centinaio di km/h, a Peter Perfect, stereotipo dell'edonismo alla American Psycho quando American Psycho (e gli anni ottanta) ancora non c'erano. I veicoli rispecchiano chiaramente la personalità degli occupanti: Dastardly e Muttley guidano praticamente un razzo con le ruote, Penelope Pitstop la macchina della Barbie e Peter Perfect... er, la macchina di Ken (massì, il tipo della Barbie). In totale si può scegliere da una rosa di dodici piloti/veicoli, non tutti però immediatamente sbloccabili. Proprio il mitico duo del titolo del gioco stranamente non è selezionabile subito. Ogni macchina verrà dotata all'inizio di tre differenti gingilli da associare ai tasti ■, ▲, ●: potrebbero essere le classiche mine da lasciarsi alle spalle o, nel caso della cricca mafiosa Ant Hill Mob e della sua auto anni '50, di una bella sventagliata di mitra. Non mancano comunque i turbo e le "armature", per un completa panoramica di ordigni offensivi, difensivi e propulsivi: il perfetto kit del vero kart racer.

La quantità di opzioni offerte è piuttosto ampia. Si possono impostare le due modalità principali Adventure e Arcade, quest'ultima inedita rispetto alla versione Dreamcast e foriera di un multiplayer parecchio variegato, comprendente possibilità anche qui esclusive del porting su PlayStation2. I tracciati stessi sono aumentati rispetto alla controparte DC anche perché è stato introdotto uno scenario cittadino completamente nuovo. In totale, il pacchetto comprende 20 piste per quattro ambientazioni (le tre del Dreamcast più la città, inedita) e queste ultime includono anche delle arene per il multiplayer. Senza contare che ogni tanto si sbloccano dei livelli bonus e che, se collezionate degli specchi lungo le piste (altra novità rispetto alla versione DC), potrete sbloccare le versioni speculari dei tracciati. Già che siamo in tema, gli sviluppatori di Sheffield House hanno voluto ulteriormente potenziare la loro opera sul fronte dello spettacolo visivo con inediti effetti grafici: la neve che si accumula sul parabrezza ostruendovi la vista, per esempio. Da segnalare poi l'ottima opera di localizzazione in italiano: i demenziali commenti dei contendenti e della voce fuori campo sono caricaturati e recitati al punto giusto tanto da conferire un'eccezionale atmosfera cartoonesca al gioco. La grafica, ovviamente sottoposta a un marcato trattamento di cel-shading, è sempre molto fluida, pulita e dai colori sgargianti. La versione PS2 di **Wacky Races** propone infine tre settaggi di difficoltà, per contrapporsi alle critiche di chi aveva giudicato esageratamente dura la versione Dreamcast, pur caratterizzata da un "soggetto" adolescenziale.

Ci troviamo quindi di fronte a un gran bel lavoro da parte di Infogrames soprattutto dal punto di vista quantitativo: la mole di opzioni, modalità in singolo e multiplayer e sottogiochi può bastarvi per un mese intero. Certo il gioco in sé non propone nulla che non si sia già adocchiato in giochi come **Toy Story Racer** (PSone) e simili, ma costituisce un amalgama elaborato con cura: le piste sono arricchite dalla presenza di scorciatoie, le rampe di lancio si succedono ai tratti piani, le piste sono in generale divertenti e il gruppo avversario è piuttosto agguerrito. Si tratta, classicamente, di mandare a memoria le piste e di gettarsi nella mischia, ma è una mischia tecnicamente immacolata e piena di spunti. Un buon gioco, decisamente.

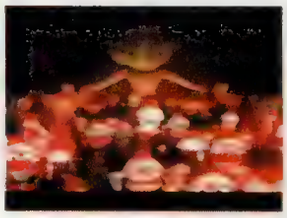
voto **7 su 10**

di paolo**cardillo**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SCEI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Ape Escape 2001

Dopo il grande successo del primo titolo su PSone, Sony prova a ripetersi con il demenziale **Ape Escape 2001**. Se non avete mai provato l'esperienza di togliere i bermuda a decine di scimmiette irrequiete, è il titolo che fa per voi...



Come da copione, le sequenze di intermezzo, visibili dopo aver completato un mondo, sono estremamente demenziali.

di adrianoavecone

Gli sviluppatori nipponici, se si escludono alcune eccezioni, sono dotati di impareggiabile creatività e senso dello humour (demenziale). Molto probabilmente la maggioranza dei publisher europei e statunitensi avrebbe rinchiuso in un ospedale psichiatrico i creativi di **Ape Escape 2001**, una volta venuti a conoscenza del loro progetto. Il titolo SCEI è basato su una meccanica di gioco tanto semplice quanto stravagante: utilizzando un potentissimo (!) aspirapolvere è necessario sfilar via i mutandoni ad un nugolo di malcapitate scimmiette. Se pensate che **Super Console** sia vittima di un colpo di sole, vi sbagliate di grosso. **Ape Escape 2001** è basato proprio su tale demenziale presupposto. Il protagonista di quest'avventura, Spike, riceve dallo stralunato scienziato Professor (nome davvero originale) l'incarico di occuparsi della "manutenzione" delle irascibili scimmiette. I poveri animali, resi più intelligenti e aggressivi da un improponibile casco, cercheranno con tutti i mezzi di recuperare il maltolto. Una volta aspirati, gli indumenti intimi degli sfortunati primati dovranno essere depositati (anche in più riprese) in un'enorme lavatrice situata nel punto di partenza di ogni stage. Un livello di gioco potrà dirsi completato solo quando tutti i bermuda gialli saranno stati riposti in lavatrice entro il tempo limite. Depositando tutti gli indumenti contemporaneamente sarà possibile incrementare il proprio punteggio e completare il livello con un "Perfect".

E' possibile affrontare gli stage di **Ape Escape 2001** in maniera non lineare, scegliendo differenti percorsi di gioco: ciò consente di giocare il titolo in questione più volte senza incorrere in monotone ripetizioni. La selezione dei livelli avviene spostando Spike lungo una mappa del mondo virtuale in cui sono stati teletrasportati i poveri animaletti. La selezione del livello da affrontare avviene spostando il rubicondo protagonista lungo la colorata "world map". Così facendo sarà possibile decidere con oculatezza la mossa da eseguire. Al termine di ogni ramo che costituisce la struttura del percorso di gioco è possibile affrontare una serie di livelli bonus caratterizzati dalla demenzialità più assoluta.

Durante il gioco Spike potrà avvalersi di una serie di bonus che favoriranno la raccolta dei preziosi (!) indumenti. E' possibile raccogliere letali bombe, che stordiranno i poveri animaletti per qualche secondo, bonus di energia vitale, invitanti contenitori di mutandoni e molto altro. Gli indumenti catturati formano un lungo cordone colorato che seguirà il nostro eroe in tutti i suoi spostamenti. E' necessario prestare una certa attenzione per evitare che il cordone in questione diventi troppo lungo: le minacciose scimmiette, infatti, cercheranno di strappar via le mutande di loro legittima proprietà, complicando non poco il lavoro di Spike il quale dovrà difendersi impiegando il suo fidato aspirapolvere. La pressione ripetuta del tasto ■ (utilizzabile anche per aspirare gli indumenti ai terribili primati) permette di sferrare energici fendenti che causeranno alcuni attimi di smarrimento ai tenaci animaletti. Il tasto ✕, invece, farà in modo che il nostro eroe spicchi un agile balzo, mentre agendo su ● sarà possibile utilizzare l'ultimo bonus raccolto. I tasti dorsali comandano la ben implementata camera virtuale (è necessario infatti agire sui tasti dorsali solo in rari casi o in situazioni particolarmente concitate.)

Per quanto riguarda il fattore grafico, **Ape Escape 2001** non è certo un gioco che consente di apprezzare le capacità poligonali di PlayStation2. Sin dalle prime battute è possibile notare lo stile "low poly" che caratterizza il prodotto. I personaggi e gli ambienti del titolo SCEI sono costituiti da un numero esiguo di poligoni, ricoperti da texture colorate ed abbastanza definite. Tale carenza tecnica, parzialmente nascosta dal look "cartoonistico" e colorato del gioco, risulta evidente osservando ad esempio le numerose scimmiette presenti su schermo. Così come avviene per il personaggio princi-

La caratterizzazione dei personaggi, in stile manga/super deformed, si rivela simpatica e abbastanza indovinata.

pale, la modellazione delle scimmie è a dir poco essenziale, e ricorda da vicino il precedente capitolo della serie pubblicato qualche tempo fa su PSone. L'impressione generale che **Ape Escape 2001** suscita nell'osservatore attento è di un titolo PSone trasposto (in alta risoluzione) sul nuovo sistema Sony. Per quanto il look di **Ape Escape 2001** sia decisamente funzionale, era lecito aspettarsi qualcosa di più considerate le potenzialità della console. Le animazioni dei personaggi sono realizzate in maniera più che sufficiente, anche se alcune movenze relative alle scimmiette risultano abbastanza discutibili, mentre del personaggio principale si rivela ben realizzata, anche se ispirata ai cliché del genere.

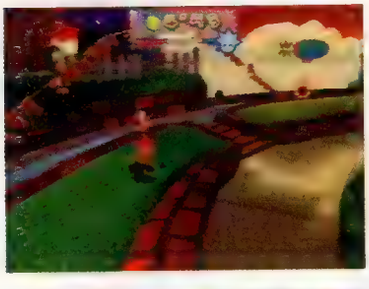
La qualità del rendering, grazie soprattutto alla semplicità delle scene tridimensionali, si mantiene sempre abbastanza elevata. Non è presente alcun tipo di artefatto grafico o imperfezione tecnica. Ciò non giustifica, però, il mancato raggiungimento di un frame rate di 60 fotogrammi al secondo. E' impensabile che un gioco della semplicità di **Ape Escape 2001** non "giri" a tale frequenza su una macchina come PS2. Persino titoli convertiti direttamente da Dreamcast viaggiano ad un frame rate stabile ed elevato. Nonostante le limitazioni grafiche, l'aggiornamento video del titolo SCEI si assesta stabilmente intorno ai 30 fotogrammi al secondo. In compenso i livelli di gioco sono ben strutturati, anche se non molto estesi, e vantano un aspetto molto colorato e brioso. Le texture non brillano certo per varietà e definizione, ma riescono a conferire al gioco un look colorato, allegro e frizzante. E' da sottolineare la scarsa varietà dei livelli appartenenti allo stesso mondo: si tratta in sostanza dello stesso livello con alcune piccole variazioni ed una diversa disposizione degli elementi e degli ostacoli di gioco. Per quanto riguarda gli effetti speciali, **Ape Escape 2001** non mostra nulla di speciale, se si escludono alcuni arricchimenti grafici assolutamente nella media. Il settore sonoro rispecchia i canoni tipici dei platform nipponici. Sono presenti alcuni effetti di discreta qualità, anche se di scarsa originalità. Le onnipresenti musichette di gioco, sebbene inizialmente gradevoli, diventano abbastanza ripetitive dopo pochissimo tempo, spingendo il giocatore a disattivarle quanto prima. Per concludere il discorso tecnico è da sottolineare una certa lentezza nei caricamenti, e la qualità medio-bassa dei filmati introduttivi e delle scene di intermezzo. Tali cut-scene rispecchiano grossomodo la qualità ed il dettaglio poligonale del gioco in real time, risultando spesso stucchevoli. Anche le demenziali "sequenze d'intrattenimento" visibili durante i frequenti caricamenti dimostrano una non eccelsa qualità visiva. Alcune di esse, a dispetto del minimale dettaglio grafico su schermo, sono persino caratterizzate da una "scattosità" non indifferente, sintomo di una programmazione affrettata o poco avanzata.

Ad ogni modo, **Ape Escape 2001** si lascia giocare con gran semplicità, grazie ad una meccanica di gioco intuitiva e ad un controllo preciso. A differenza di quanto avveniva per il capitolo precedente, ottimizzato per l'uso di entrambe le leve analogiche del Dual Shock, qui è possibile controllare Spike in maniera più tradizionale, vale a dire sfruttando la combinazione della leva analogica sinistra (per il movimento) con i tasti del pad. Non è previsto il supporto analogico dei tasti del Dual Shock 2. Il titolo SCEI è in grado di offrire un divertimento abbastanza duraturo - nonostante il non certo alto livello di difficoltà - grazie alla particolare meccanica di gioco e alla possibilità di decidere la sequenza dei livelli da completare. Pur non essendo certo un titolo da prendere come esempio per dimostrare la potenza di PS2, **Ape Escape 2001** vanta comunque un piacevole aspetto grafico e dei cromatismi adatti al tipo di pubblico per cui è stato concepito. Il target ideale del titolo in questione è infatti l'utente PS2 di giovane età, interessato ad un gioco dal look fantasioso in grado di divertire con semplicità. Se si appartiene a questa categoria aggiungete pure un punto al voto riportato in calce. Badate, **Ape Escape 2001** può risultare appetibile anche per un'audience più matura, ma in questo caso **Super Console** suggerisce di valutarne con oculatezza l'acquisto.

voto 7 su 10

La coloratissima world map mostra tutti i livelli da affrontare per risolvere il gioco.

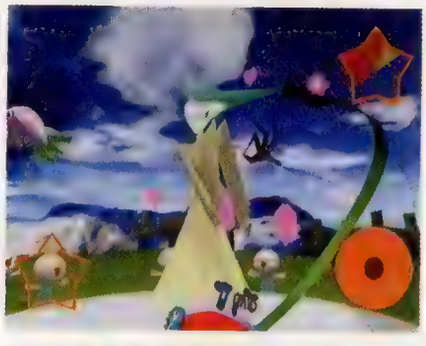
Dopo aver tolto i mutandoni a tutte le scimmiette, è necessario riporre i capi intimi in una lavatrice gigante.

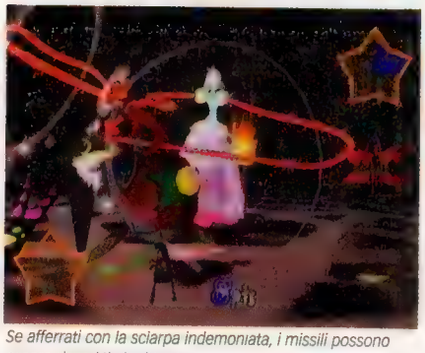


FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CONSPIRACY GAMES** SVILUPPATORE **TREASURE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Freak Out

Treasure debutta su PlayStation2 con un titolo dall'insolita grafica gommosa e dalla struttura di gioco particolarmente originale. Sfortunatamente per apprezzarlo non bisogna avere più di dieci anni...



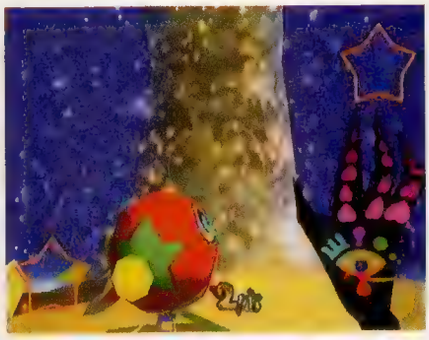


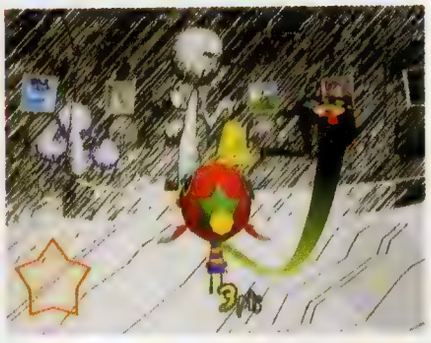
Se afferrati con la sciarpa indemoniata, i missili possono essere rispediti al mittente.

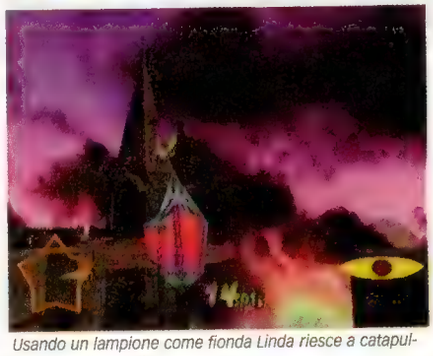
Quando il sistema di puntamento aggancia gli avversari vengono evidenziati i loro punti deboli.

di diego**cortese**

La produzione di Treasure è sempre stata all'insegna della bizzarria e dell'originalità. Dal picchiaduro ad incontri multigiocatore ispirato al manga Yu Yu Hakusho alle strutture ibride di **Gun-Star Heroes** e **Dynamite Heddy** fino all'assurdo platform **Silhouette Mirage**, questo team di sviluppo nipponico ha dato più volte prova del proprio genio creativo. Capacità che vengono nuovamente confermate dalla loro ultima fatica, inizialmente intitolata **Hyper Linda** ed in seguito ribattezzata **Stretch Panic** per il mercato americano (e forse per quello giapponese), e **Freak Out** per quello europeo, che stranamente lo accoglie prima degli altri. Si tratta di un gioco che consente d'immergersi in un mondo dove l'intero paesaggio e gli esseri che lo abitano sono fatti di un materiale gommoso che può venir allungato e contratto come se fosse un elastico (un po' come il faccione dell'idraulico Nintendo in **Mario 64**). Un presupposto che se ben sviluppato avrebbe potuto risolversi in un platform poligonale dalle caratteristiche particolarmente interessanti. Treasure ha invece stranamente optato per realizzare un gioco dalla difficoltà estremamente ridotta e dalla meccanica dedicata ad un pubblico prettamente infantile: scelta che ha provocato una forte delusione in tutti quelli che, **Super Console** compresa, si attendevano l'ennesimo capolavoro targato Treasure. Eppure le basi per ottenere un prodotto in grado di evidenziarsi dalla massa per qualità ed originalità ci sono, a partire dalla sceneggiatura d'ispirazione vagamente devilmaniana. Come illustra la stessa presentazione del gioco - realizzata in stile fumetto animato - la piccola Linda stava tornando a casa carica di regali per le proprie sorelle quando viene investita da un misterioso furgone. Il veicolo la precede alla sua abitazione dove consegna un enorme pacco regalo. Impazienti di vederne il contenuto, le dodici sorelle lo aprono, venendo risucchiate in un'altra dimensione. Linda giunge giusto in tempo per vedere le sue consanguinee possedute da bizzarri demoni in cerca di umani che abbiano fatto di vanità e superficialità la propria ragione di vita. In quanto ragazza disgustosamente semplice e cordiale, la protagonista viene destinata all'eliminazione immediata, ma l'operazione, a causa di un errore di calcolo di uno degli aggressori, dona invece alla ragazza uno straordinario potere. Nel tentativo di strangolarla, un demone cerca di fondersi con la propria sciarpa senza considerare il fatto di poter venire usato lui stesso come arma. Cosa che puntualmente avviene. Grazie alla sciarpa, Linda può compiere azioni che altrimenti le sarebbero precluse a causa del suo debole fisico e infliggere così pizzicotti mortali ai suoi nemici (più lunga è la trazione della pelle e maggiore è il danno causato), usare il terreno elastico come una fionda per superare ostacoli, allungare parti del fondale per utilizzarle come scudo, proiettarsi contro gli avversari e afferrare oggetti di grandi dimensioni da usare come armi da lancio. Forte della fortunosa trasformazione del suo capo d'abbigliamento, la giovane protagonista decide di seguire i demoni all'interno del portale magico che conduce al loro mondo per trarre in salvo le proprie sorelle. Rinvenuta dopo la discesa dalla porta dimensionale, Linda si ritrova in una sala circolare le cui pareti sono realizzate da tratti di matita in continuo movimento (effetto che ricorda il video *Take On Me* degli A-ha). In questa stanza sono situate inizialmente tre porte: in una vi sono scritte le lettere EX mentre le altre due presentano un numero che indica la quantità di punti necessaria ad aprirle. I punti in questione vengono accumulati colpendo le zone vulnerabili degli avversari, siano essi nemici comuni o boss. I primi si trovano nelle aree EX ad ingresso "gratuito" mentre i secondi dietro le porte numerate. Va da sé che se si vuole raccogliere i punti in grande quantità senza correre rischi eccessivi bisogna oltrepassare le porte con il marchio EX. Una volta ottenuti i punti necessari per entrare nelle aree a pagamento, si può procedere con il salvataggio delle dodici sorelle. L'operazione si effettua sconfiggendo di volta in volta i mostri in cui sono state trasformate, con l'accortezza di estrarre durante il combattimento il germe demoniaco in modo che non possa più nuocer loro. In caso contrario, nonostante si sia sconfitto il boss, è necessario combatterlo ancora con l'unico vantaggio di non dover pagare la "tassa d'ingresso". Man mano che si affrontano le varie aree ne compaiono delle nuove, arrivando ad un totale di quattro livelli di raccolta punti e dodici boss. Uno sbilanciamento in favore di questi ultimi che rende, come facilmente immaginabile, particolarmente noiosa la raccolta dei punti. Il difetto è aggravato dalla ridotta dimensione e complessità strutturale di queste aree







Usando un lampione come fionda Linda riesce a catapultarsi oltre l'ostacolo.

oltre che dal fatto che i nemici al loro interno sono tutti uguali. Ogni avversario è di fatto una donnina dai seni particolarmente voluminosi che utilizza come arma di attacco, scudo difensivo e mezzo di locomozione aerea. Una caratterizzazione che può risultare divertente per i primi minuti, ma dopo aver abbattuto decine di queste "tettone", differenti solo nel colore dell'abito che ne permette di determinare la resistenza fisica, si inizia a provare il desiderio di combattere contro avversari differenti. Voglia che è necessario reprimere più volte durante il gioco, dato l'elevato consumo dei punti dovuto al fatto che sono impiegati anche per effettuare il colpo speciale che consente di estrarre il demone dalle sorelle. Di conseguenza ogni qual volta si sconfigge un boss bisogna ritornare a combattere contro le solite "tettone".

Fortunatamente la realizzazione dei demoni in cui si trasformano le sorelle di Linda denuncia un livello di creatività più consono agli standard Treasure. I boss sono di fatto le creature più assurde viste in un gioco d'azione 3D, e lo stesso si può dire delle tecniche da impiegare durante in combattimenti. Esiste ad esempio un'area in cui il giocatore deve impedire ad un assassino con tanto di accetta di penetrare nella stanza dove si trova Linda. Nascosto dietro una parete di pietra, l'avversario può essere individuato solo attraverso piccole fessure oppure mediante l'udito. Peccato che per la maggior parte dei boss non sia necessario adottare tecniche particolari per sconfiggerli: basta continuare a pizzicarli schivando i loro attacchi. Essendo **Freak Out** un gioco pensato per un target infantile, nessuno di essi rappresenta un ostacolo particolarmente ostico, nemmeno quelli dotati di maggiori vantaggi nei confronti del giocatore. Considerando dimensioni e numero ridotto delle aree di raccolta, la facilità con cui si sconfigge qualsiasi nemico, l'immortalità della protagonista (in caso di sconfitta si ritorna nella stanza iniziale) e la possibilità di salvare la propria posizione, un giocatore "medio" riesce a completare il gioco senza sforzo in poche ore. Tale ridotta longevità non è neppure supportata da un numero sufficiente di bonus aggiuntivi. Questi si limitano ad una galleria in cui analizzare i modelli poligonali dei 12 boss applicando su di essi effetti che vanno da un discreto bump mapping alla (fittizia) riflessione in tempo reale dell'ambiente circostante.

La semplicità di **Freak Out** coinvolge anche il sistema di controllo che impiega unicamente i due stick analogici e i tasti dorsali. I primi sono utilizzati per controllare rispettivamente sciarpa e protagonista mentre gli ultimi permettono di attaccare/afferrare i nemici e l'area di gioco. Per quanto riguarda il comparto grafico, la scelta di Treasure è stata quella di combinare modelli poligonali e ambientazioni di semplice costruzione con un ampio numero di effetti speciali. Tra questi il più spettacolare è indubbiamente offerto dalla possibilità di allungare a piacere qualsiasi poligono rappresentato su schermo con tanto di effetto elastico occorrente rilasciando il "lembo" 3D. A questo si aggiungono un vasto uso di poligoni, trasparenze ed effetti di luce atti a rappresentare attacchi ed esplosioni, un'ottima gestione delle ombre dinamiche, effetti di distorsione, la sfocatura degli oggetti distanti ed il cel shading animato impiegato nell'area iniziale di gioco. Caratteristiche che donano a **Freak Out** un look psichedelico degno del più insolito prodotto della fantasia di Treasure. Nonostante l'abbondante uso degli effetti speciali, il motore grafico non dà segni di affaticamento. Discutibile invece la gestione dinamica della visuale, a volte coperta da elementi del fondale e dalla stessa sciarpa magica della protagonista. In alcuni casi si verifica anche un bug fastidioso che blocca i movimenti di Linda per alcuni secondi quando è inquadrata dall'alto. Il compito di accompagnare musicalmente questo insolito gioco è affidato a brani di discreta fattura (particolarmente coinvolgente quello finale), di volta in volta ispirati al soggetto delle aree a cui sono associati.

Contrariamente alle aspettative, l'atteso esordio di Treasure sulla nuova piattaforma Sony (se si esclude il remake di **Silpheed**) si è rivelato deludente, con un titolo dal target eccessivamente basso e dalla longevità particolarmente ridotta. Quello che potenzialmente poteva diventare un'avvincente e originale platform 3D si è banalmente risolto in una sequela di duelli contro boss inframmezzati da noiosi combattimenti contro nemici comuni sempre nelle medesime aree di gioco. In sintesi, un progetto interessante rovinato da un sviluppo superficiale e che potrebbe risultare apprezzabile solo da un pubblico molto giovane ed inesperto.

voto 5 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EON DIGITAL ENT.** SVILUPPATORE **TAITO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

International Soccer League

Si avvicinano i Mondiali e i padroni di casa continuano ad alimentare la bagarre videoludica calcistica...

In alcuni stadi si notano dei particolari bizzarri oltre gli spalti: notate il treno in arrivo da destra.

*Non possiede i diritti dei nomi dei calciatori (comunque modificabili), ma **ILS** è completamente localizzato in italiano, comprese la telecronaca e le sponsorizzazioni, che includono alcune marche che fanno parte della realtà esclusiva della nostra penisola...*

di paolocardillo

Sarà un caso, ma ogni volta che un gioco di calcio giapponese comprende il vocabolo "striker" nel titolo è il sintomo che qualcosa è andato storto. **Perfect Striker** di Konami ha ormai perso da anni l'egemonia nell'ambito di questa disciplina sportiva, la serie di **Virtua Striker** è considerata un emblema dell'ormai anacronistica moda delle conversioni da sala e **Greatest Striker** ha cercato disperatamente di farsi notare nella terra del Sol Levante con un microfono con cui impartire comandi vocali ai propri calciatori. Risultato: vendite non disastrose, ma blande sì. Tranquilli, ci pensano gli eurolocalizzatori: il gioco non si chiama più **Greatest Striker** ma **International Soccer League**, tanto per evitare il termine menasfiga, si vede. È di questa versione che ci occuperemo. Innanzitutto, è sparito anche il microfono, per quanto l'esperienza delle direttive "urlate" facesse molto General Trapattonen: si poteva gridare al portiere di uscire o anche cambiare la selezione del giocatore. In realtà alla fine non cambiava niente: ecco spiegata la sparizione della periferica, a parte il problema dei costi, ovviamente. Dunque **International Soccer League** è un classico gioco di calcio, con i tasti come usuale interfaccia, e sulle prime è persino attraente: la grafica ha un feel da sala giochi, anzi sembra una sorta di replica dell'ottima cosmesi di **Virtua Striker 3**. Acc... ancora quel vocabolo. Il problema inizia quando si gioca. Una falla clamorosa risiede nelle iniziative di gioco: avete capito, nelle semplici azioni, un passaggio, un tiro, un lancio... Non avendo a disposizione un cronometro che calcola anche i millesimi, non possono esserne sicuro, ma il tempo che intercorre tra la pressione di un tasto e l'esecuzione dell'azione ad esso associata secondo me è un secondo e un tot di decimi. Provate a immaginare cosa sarebbe **ISS2** se ci fosse un simile intervallo tra l'input e l'esecuzione. A quest'ora saremmo ancora tutti attaccati ai pulsantoni del Nintendo 64 per la prossima puntata della saga di Major A di... basta, meglio non nominarlo più. Pauroso anche il livello di intelligenza artificiale dei calciatori computerizzati: praticamente quando offrite il fianco al tackle di un difensore piazzandogli praticamente la palla in vostro possesso tra i suoi piedi, potete avere una buona speranza di superarlo in dribbling. In **ISS2** anche uno stopper iraniano ve l'avrebbe portata via dalle fette, o vi avrebbe portato via le fette stesse... Anche le animazioni ci riservano qualche chicca: l'incedere dei giocatori è chiaramente afflitto dalla sindrome del pattinamento, cosa che non vedevamo veramente da anni in una simulazione pedatoria. Potremmo chiudere qui, ma per dovere di cronaca dobbiamo segnalare una modalità piuttosto originale che fa somigliare **ISL** ad un action-RPG: è l'opzione "Classifica Mondiale" in cui, dopo aver selezionato una tra cinque nazionali olimpiche europee fortissime (tra queste l'Italia), affronterete tre match di difficoltà crescente in cui verranno associati dei punteggi ad alcuni tipi di azioni. Dai 10 del semplice dribbling ai 20.000 della rovesciata. Si tratta di veri e propri HP che elevano il livello della vostra squadra rendendola più forte man mano che superate ognuna delle tre compagini avversarie. Vinti i tre incontri, viene comunicata una password grazie alla quale potrete registrare il vostro punteggio nel sito www.internationalleaguesoccer.com, purché siate collegati a Internet con un PC, chiaro.

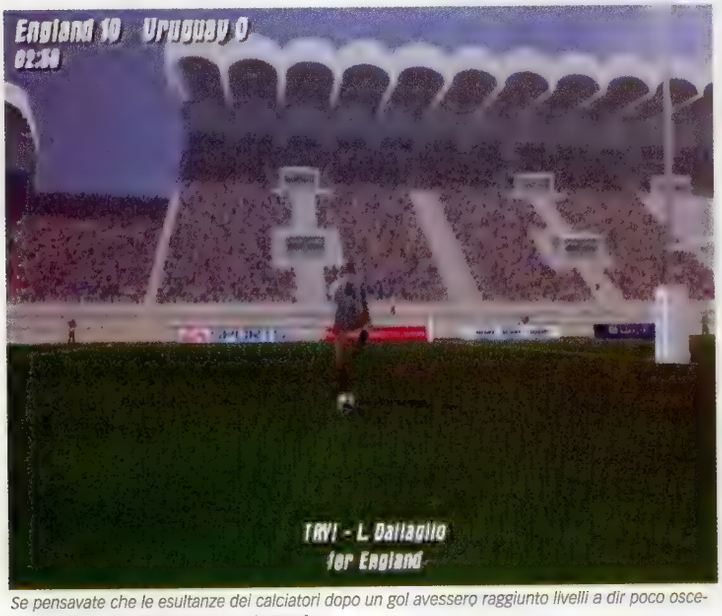
Con la mastodonticità degli errori che minano **International Soccer League**, nemmeno la più rivoluzionaria delle trovate avrebbe potuto salvare un gioco che potremmo tranquillamente definire uno dei peggiori titoli calcistici mai concepiti negli ultimi sette-otto anni. Le lacune elencate parlano chiaro, non c'è neanche bisogno di un'arringa accusatoria finale...

voto **3 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Rugby

Un dato di fatto poco noto ai più è che la forma ovale della palla di rugby è dovuta alla necessità di farla rotolare e rimbalzare in maniera totalmente casuale, così da controbilanciare le ingenti quantità di birra trangugiate dai giocatori prima di ogni partita (ciò spiega anche perché Inghilterra e Australia siano così forti a questo sport...).



*Se pensavate che le esultanze dei calciatori dopo un gol avessero raggiunto livelli a dir poco osceni, aspettate di segnare una meta in **Rugby**...*

di simone**crosignani**

Nel tentativo di coprire ogni disciplina sportiva possibile e immaginabile, Electronic Arts ha realizzato negli ultimi anni una serie di simulazioni evidentemente destinate ad un pubblico di nicchia, ma non per questo meno meritevoli di attenzione. L'ultimo esempio di questa politica è rappresentato dalla versione PlayStation2 di **Rugby**, franchise che EA Sports ha poco sfruttato negli ultimi anni ma che affonda le proprie radici negli anni d'oro del MegaDrive: consapevole del discreto numero di console Sony piazzate nel Regno Unito, Paese dove lo sport è estremamente seguito, e della possibilità di raggiungere mercati spesso ignorati come quello australiano, la casa americana è quindi partita in quarta, acquisendo licenze e testimonial a destra e manca, e realizzando un titolo che saprà probabilmente conquistarsi un numero adeguato di fan.

Come da aspettative, il gioco risulta chiaramente indirizzato verso gli appassionati della palla ovale, dimostrandosi leggermente ostico per chi non possieda un minimo di dimestichezza col rugby: sebbene i comandi principali siano infatti piuttosto intuitivi (si passa con i tasti dorsali, lo sprint è il ●, per il drop si usa il ✕, si calcia con il ▲, ecc.), la varietà di situazioni e l'ampio numero di mosse a disposizione fanno sì, ad esempio, che il tasto ✕ sia deputato ad eseguire otto comandi, creando un minimo di confusione nell'utente la cui conoscenza dello sport sia limitata alla visione di qualche frammento di partita del campionato italiano su RaiTre (con esiti simili a quelli di un americano medio che provasse a cimentarsi con **Winning Eleven 5**). Un altro aspetto di **Rugby** che può lasciare perplessi è dato dal fatto che EA Sports ha "riciclato" parecchi aspetti di **Madden NFL**, nonostante le profonde differenze fra il football americano e la disciplina di matrice europea. A farne le spese è stata soprattutto l'inquadratura: come in **Madden**, il gioco vanta una visuale "posteriore" rispetto alla squadra che attacca, con la telecamera che ruota di 180° nel caso che il possesso di palla passi da una squadra all'altra. Il tutto funziona alla perfezione in una simulazione di football americano, dove i fumble sono relativamente pochi, ma in **Rugby** questo porta talvolta a continue rotazioni dell'inquadratura, con effetti disorientanti (nonché nauseabondi) per il giocatore. Si potrebbe obiettare che la scelta effettuata da EA Sports sia in fondo il minore dei mali: una visuale laterale, oltre a "nascondere" le porte, avrebbe reso i passaggi assai meno intuitivi, mentre una camera fissa avrebbe penalizzato notevolmente il gioco a due. Ma è innegabile che se le telecamere di questo sport avessero una simile inquadratura, nessuno guarderebbe il rugby alla televisione.

Al di là di queste pecche, su cui gli appassionati saranno senz'altro disposti a soprassedere, **Rugby** è un titolo ben confezionato, con oltre 600 giocatori "reali" e un buon numero di squadre, fra cui gli immancabili Springboks e gli All Blacks, una ventina di stadi, svariate modalità (presenti ovviamente il Campionato del Mondo e il Torneo delle Sei Nazioni, per la gioia dei fan nostrani), una discreta quantità di schemi a disposizione (sia in attacco che in difesa) e diverse condizioni meteorologiche, in grado di influenzare notevolmente il trattamento di palla: in altre parole, sotto la pioggia battente potrà capitarvi sovente di vedere passaggi sbagliati o sanguinose perdite di palla.

Tecnicamente il risultato raggiunto dagli sviluppatori di EA Sports non è eccelso, ma nemmeno criticabile nel complesso: le animazioni sono più che discrete per quantità e qualità, l'engine fa il proprio dovere, mentre il sonoro meritava forse una maggiore attenzione. Ciò che più conta comunque è che il titolo in questione è in grado di soddisfare i seguaci di questa disciplina, regalando all'utenza PlayStation2 un'altra simulazione sportiva leader nel proprio settore: a questo punto aspettiamo tutti un gioco di tennis degno di questo nome...

voto 7 su 10

Come da tradizione EA Sports, i replay di gioco sono versatili e spettacolari.

*Le conversioni dopo una meta sono molto più difficili che in **Madden NFL**, con l'indicatore di direzione e potenza che si sposta in continuazione a seconda dell'intensità del vento.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEJ WEST** GENERE **MUSICALE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Keyboardmania

La line-up Bemani per PS2 si arricchisce del complicato simulatore di tastiera elettronica di Konami, accompagnato dal costoso ed indispensabile controller ad esso dedicato.

L'esecuzione di un brano può prevedere anche la pressione prolungata di tasti, accordi e le scale.

*Nonostante l'aspetto plasticoso, la tastiera USB offre sensazioni di gioco identiche a quelle elargite dalla controparte Yamaha del coin-op. La base in metallo è la stessa impiegata dalla batteria di **Drummania**.*

La struttura di gioco della serie Bemani si è dimostrata sin dalla propria creazione adatta a simulare una tastiera elettronica: del resto il controller di **Beatmania** presentava a fianco del piatto per lo scratch una piccola tastiera composta da cinque pulsanti. **Keyboardmania** impiega invece una tastiera con ventiquattro tasti (due ottave) che devono essere premuti seguendo le classiche barrette orizzontali che scorrono sullo schermo in altrettante colonne. Oltre ai pulsanti bisogna agire in due direzioni differenti su una rotella verticale, l'effector wheel delle tastiere reali, che fa le veci del piatto di **Beatmania** o dell'alzo della chitarra di **Guitar Freaks**. Nel tentativo di non precludere completamente l'utilizzo al pubblico comune, KCET è comunque ricorsa ad alcuni compromessi per realizzare una simulazione di tastiera che non richiedesse un diploma di conservatorio per poter essere apprezzata. Innanzitutto si è deciso di impiegare una meccanica di gioco più simile a quella di **Beatmania** rispetto alle due precedenti simulazioni musicali. Per non penalizzare eccessivamente il giocatore e per consentirgli di imparare l'esecuzione dei brani, il gioco si interrompe solo dopo che si è commesso un numero di errori estremamente elevato. Facilitazione bilanciata dal fatto che il superamento del livello richiede il raggiungimento di una certa percentuale di note azzeccate entro la fine dell'esecuzione del brano, pena il game over o la ripetizione dello stage. E' stata inoltre semplificata l'esecuzione delle musiche che, a differenza di **Drummania**, anche al massimo livello di realismo risulta meno complessa di quella condotta su una tastiera elettronica professionale. Si tratta di limitazioni che potrebbero deludere chi cerca la fedeltà a tutti i costi, ma ciononostante sono pienamente necessarie, anche perché, nonostante il loro impiego, la difficoltà risulta comunque particolarmente alta. Dato il numero e la velocità delle indicazioni che appaiono su schermo, pensare di affrontare **Keyboardmania** senza prima aver imparato a memoria la posizione di ogni pulsante della tastiera è praticamente impossibile. A meno di non avere esperienza con strumenti reali, è necessario armarsi di pazienza e fare moltissima pratica. Oltre alla difficoltà di gioco, un'altra caratteristica che può disincentivare l'acquisto di **Keyboardmania** è il prezzo del controller che, a differenza degli altri Bemani per console, non può essere sostituito dal joypad. In compenso, la qualità del controller USB, realizzato sempre in plastica, è superiore rispetto alle controparti di **Guitar Freaks** e **Drummania**. Tecnicamente **Keyboardmania** non si discosta dagli standard qualitativi che caratterizzano la serie Bemani. Il comparto grafico è stato realizzato con un accattivante stile techno e le animazioni che accompagnano le musiche, per quanto generalmente più surreali rispetto al passato, sono interamente in Full Motion. I venticinque brani originali disponibili, di cui tre inediti, offrono una varietà di generi estremamente ampia che include rock, musica classica, jazz, fusion, hip pop, R&B e progressive. Le modalità di gioco disponibili rispecchiano quelle del coin-op, comprese quelle segrete: tra queste vi è la possibilità di visualizzare su schermo le liriche delle canzoni. Per chi ha la fortuna di possedere due tastiere è possibile giocare con un amico oppure, tramite il Double Mode, usarle entrambe per avere un'unica tastiera da quattro ottave. Sono state inoltre aggiunte una modalità di training (essenziale visto che l'Arcade Mode è privo dell'opzione Practice) e il Free Mode. Quest'ultimo, oltre ad offrire l'accesso diretto a tutti i brani del gioco, permette di suonare liberamente la tastiera scegliendo tra trentadue strumenti differenti.

In definitiva **Keyboardmania** è un rhythm game estremamente difficile e discretamente realistico, un titolo unicamente adatto a chi ha una certa passione per le tastiere elettroniche e può permettersi l'alto costo del gioco in Italia. Per i neofiti, invece, appaiono più appropriati prodotti come **Beatmania** o **Guitar Freaks**, anche considerato il minore costo dei controller preposti.

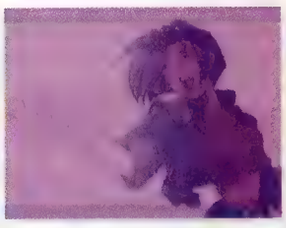
voto 6 su 10

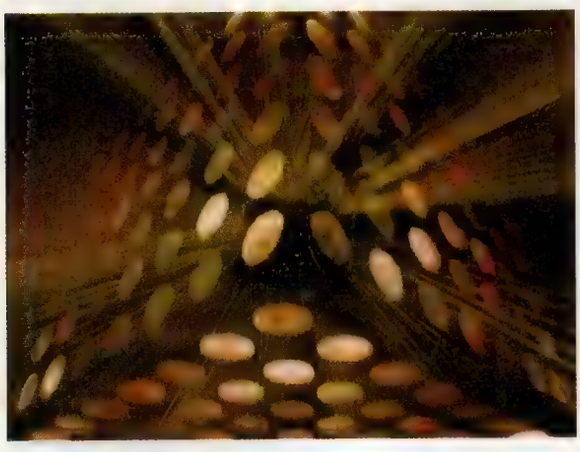
di diegocortese

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **MODERNGROOVE** GENERE **MUSICALE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

moderngroove: Ministry of Sound

Se house, breakbeat, progressive e garage sono la vostra religione e considerate Ministry of Sound il luogo di culto della musica da discoteca, continuante a leggere. In caso contrario cambiate pure pagina...





Il testo inserito nel Visual Mix può essere scritto sia con il pad che mediante la tastiera USB.

Moderngroove Entertainment è una software house con sede a Vancouver nata nel luglio del 1999 con l'idea iniziale di realizzare una radio on-line. Il progetto si è poi evoluto nella produzione di una linea di software musicale per PS2 e PC di cui **moderngroove: Ministry of Sound** è il capostipite. Un prodotto difficile da catalogare in quanto si allontana estremamente dai rhythm game in stile **Bemani** e dai programmi di produzione musicale simili a **MTV Music Generator**. Inizialmente il titolo doveva consistere nel "prodotto per feste definitivo", capace di mettere l'utente in grado di leggere file MP3 dai propri CD e utilizzare fonti audio esterne per realizzare nuovi remix. La mancanza di esperienza degli autori nella programmazione PS2 ha ridotto il progetto iniziale in cinque ore di musica dance a cui possono essere associate immagini generate dalla console in tempo reale ed elementi grafici preconfezionati. Nulla di più di un caleidoscopio di colori e poligoni studiato per trasformare PS2 nella protagonista del vostro rave party casalingo. Obiettivo che si è cercato di raggiungere con la collaborazione di Ministry of Sound, la discoteca/etichetta discografica di Londra più significativa nel panorama della dance music. All'interno del DVD-Rom alloggiano svariati brani appartenenti al repertorio di cinque tra i D.J. più popolari di MoS (Tall Paul, Ferry Corsten, Paul Jackson, Krafty Kuts e Paul Dakeyne), ai quali si uniscono alcuni remix realizzati ex-novo, per un totale di 60 tracce musicali. Un'imponente collezione di musica house, breakbeat, progressive e garage alla quale è possibile associare evoluzioni poligonali realizzate con Renderware 3, animazioni 2D, sequenze di fotografie o brevi clip video selezionandoli da un apposito Visual Mixer. Immaginando che il potenziale utente sia più interessato a ballare con gli amici che ad armeggiare con il pad PS2, la struttura del programma è stata ideata in modo da non impegnarlo eccessivamente. Una volta lanciato, dopo un periodo di caricamento iniziale piuttosto lungo, **moderngroove: Ministry of Sound** inizia automaticamente a riprodurre i brani inseriti nel tray e ad associarvi delle immagini. L'utente può decidere se lasciare alla CPU il compito di scegliere brani ed effetti visivi oppure selezionarli manualmente. I primi sono accessibili sia con un'interfaccia tipo lettore CD che con un menù grafico completo di playlist programmabile. I secondi sono disponibili all'interno del Visual Maker, che raggruppa i 180 modelli poligonali animati, le mille immagini (racchiuse in circa d200 slide show), gli 80 fondali 3D e i 400 brevi videoclip in un menù suddiviso per generi Organic, Tech, Surreal Motion e Demo. L'ampia scelta di elementi grafici è però limitata da una gestione eccessivamente semplificata del comparto visivo. Invece di consentire all'utente di costruire da zero il proprio videoclip poligonale, gli è solo concesso di inserire uno alla volta (manualmente o attraverso una sequenza programmata) i vari elementi grafici e vedere in che modo siano assemblati dalla CPU e sincronizzati con il ritmo della musica. Riuscire ad ottenere l'effetto desiderato è un procedimento legato in parte al caso, difetto che può provocare frustrazione in chi ha in mente una regia ben precisa. Il problema opposto affligge la gestione degli effetti visivi quali rotazione manuale dei poligoni, scelta cromatica delle sorgenti di luce ed effetti di overlay, applicabili utilizzando i tasti del pad. La loro applicazione avviene in modo immediato e diretto mediante i tasti e gli stick analogici del pad, e non è possibile stabilire una sequenza automatica. Tra le funzioni attivabili attraverso il pad vi è anche la possibilità di visualizzare brevi righe di testo, inseribili anche per mezzo di una tastiera USB. In alternativa è concesso di visualizzare le liriche dei brani, nei rari casi in cui siano presenti.

moderngroove: Ministry of Sound non è un prodotto per chi cerca qualcosa attraverso cui esternare le proprie doti musicali o registiche, ma una collezione di ottima musica dance alla quale sono stati associati discreti effetti visivi. Un titolo apprezzabile quindi unicamente dagli appassionati di questo genere musicale. Per avere un programma più interattivo, a meno di non rivolgersi a **MTV Music Generator**, dovremo attendere i progetti futuri di moderngroove, con i quali l'etichetta intende sfruttare a pieno la flessibilità offerta dalle periferiche PS2.

di diego**cortese**

voto n.c.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **RUNECRAFT** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Mat Hoffman's Pro BMX

Sei mesi di posticipo per una simulazione di BMX. C'è ancora qualcuno che ha il coraggio di lamentarsi per il ritardo accumulato da **GranTurismo 3 A-Spec**?

Anche se il look dei rider è piuttosto "blocchettoso", le animazioni sono buone, sia in quantità che in qualità, e la frenesia dell'azione lascia davvero poco tempo per lamentarsi dei difetti della grafica…

*I trick di **Mat Hoffman's Pro BMX** richiedono un maggior tempo d'esecuzione rispetto a quelli di **Tony Hawk** e nelle prime partite i salti con atterraggio sulla faccia sono più frequenti che mai…*

Tony Hawk's Skateboarding ha avuto molti pregi ed un unico, grande difetto, ovvero quello di aver generato una serie di cloni, spesso dal livello qualitativo piuttosto basso, dedicati ad ogni disciplina sportiva "estrema" possibile e immaginabile. Negli ultimi anni abbiamo così visto approdare su PlayStation simulazioni di surf, mountain bike, snowboard e, più recentemente, persino di monopattino. Ovviamente non sono mancati i titoli incentrati sulle BMX, molti dei quali aventi come testimonial rider estremamente popolari al di là dell'oceano, ma pressoché sconosciuti nelle nostre lande: l'ultimo della serie è questo **Mat Hoffman's Pro BMX** di Activision, prodotto che non solo trae ispirazione da **Tony Hawk's Pro Skater 2**, ma ne condivide l'engine 3D e gran parte della meccanica di gioco. Ovviamente le librerie di trick dei due titoli differiscono sensibilmente (sarebbe bello però vedere uno skater che si spara un Superman…), ma la sensazione di "già visto" pervade non poco il simulatore di BMX qui recensito.

Le modalità a disposizione sono quelle classiche del genere: si va dalla Career al Free Ride, passando per il Park Editor, la Single Session e l'immancabile multiplayer a due giocatori. Come da copione, il cuore di **Mat Hoffman's Pro BMX** risiede nella modalità carriera, realizzata seguendo i dettami più scontati di questa tipologia di gioco: si comincia con uno solo degli otto tracciati, la Hoffman Bike Factory, dove bisogna portare a termine una serie di compiti che spaziano dal raggiungimento di un certo punteggio alla distruzione di alcuni elementi del fondale (come le luci, ad esempio). Il superamento di ogni task garantisce una copertina di rivista: ottenute cinque cover è possibile "aprire" il percorso successivo e così via. Sebbene concettualmente questi tracciati, che comprendono fra gli altri la metropolitana di Londra, un cantiere e un parco di New York, non siano particolarmente innovativi, diversi percorsi sono stati studiati con attenzione dai designer di Runecraft, così da invogliare il giocatore ad esplorarne ogni metro quadrato. La "perlustrazione" dei livelli diventa comunque un compito imprescindibile qualora si debbano recuperare le copertine nascoste nei punti più oscuri dei tracciati (e la cui funzione è la medesima delle videocassette di **Tony Hawk's Skateboarding**), operazione che richiede il più delle volte salti di magnitudo otto in porzioni dell'area di gioco apparentemente irraggiungibili. Peccato però che non tutte le ambientazioni possano vantare il medesimo livello di cura: il design dello stage di New York, ad esempio, non vale un millesimo di quello di La Habra, su cui gli sviluppatori nordamericani devono aver speso il triplo del tempo, e in un titolo come questo, in cui l'azione dev'essere il più possibile fluida, il non perfetto posizionamento di salti, rampe e ostacoli vari può compromettere irrimediabilmente l'intera esperienza ludica. Per quanto riguarda le altre modalità di gioco, meritano un plauso l'editor di percorsi, praticamente identico a quello di **Tony Hawk's Pro Skater 2** e quindi altrettanto versatile, e i vari eventi affrontabili in multiplayer, in particolar modo l'opzione Graffiti, dove due giocatori devono gareggiare per "taggare" il maggior numero possibile di parti dello scenario. In

di simonecrosignani

pratica, l'esecuzione di un trick permette di aggiudicarsi il pezzo dello stage più vicino al rider: a questo punto, l'avversario potrà impossessarsi di quella parte di tracciato solo eseguendo un'evoluzione dal punteggio più alto. Banale, ma divertente.

Anche per quanto riguarda l'azione di gioco vera e propria, la sensazione di deja vu è più forte che mai. Ma nonostante la meccanica trasudi stereotipia da tutti i pori, il titolo Activision si dimostra divertente, impegnativo e alquanto coinvolgente. Il repertorio di trick a disposizione è ampio e il sistema di controllo sorprendentemente intuitivo: da segnalare inoltre il fatto che ogni rider vanta un set di evoluzioni diverso da quello dei propri colleghi, favorendo in tal modo la longevità complessiva del prodotto. Ottimamente bilanciato anche il livello di difficoltà: i neofiti del genere probabilmente faticheranno un minimo per prendere la confidenza necessaria a sbloccare i vari tracciati, ma chiunque si sia fatto le ossa con il capolavoro di Neversoft si sentirà a proprio agio sin dalla prima partita.

Tecnicamente **Mat Hoffman's Pro BMX** è più che onesto: l'engine fa il proprio dovere (anche se il draw-in in certe fasi di gioco è decisamente eccessivo) e le ambientazioni, pur essendo abbastanza spoglie, vantano un discreto realismo. Qualche bacchettata ai programmatori va comunque data per la non eccelsa gestione delle inquadrature, con la telecamera che ogni tanto s'impalla tragicamente. Niente di irreparabile comunque. Allo stesso modo le animazioni dei rider non lasceranno a bocca aperta nessuno, ma sono sufficientemente spettacolari da far credere al giocatore di essere veramente in sella ad una BMX a quattro metri da terra. Massiccio il sonoro, come accade sempre più spesso in questo genere di produzioni: a far da compendio a effetti credibili, i dirigenti di Activision hanno assemblato un set di immancabili tracce punk che si alternano a pezzi hip-hop e rock, fornendo un background più che adeguato alle evoluzioni dei rider digitali e regalando all'utente alcuni classici come *Fool's Gold* degli Stone Roses.

Nel complesso **Mat Hoffman's Pro BMX** non è un brutto titolo e rappresenta probabilmente il miglior esempio di simulatore di BMX disponibile per PSone (e visto la condizione attuale della gloriosa console Sony, è probabile che rimanga per sempre il paradigma del genere), ma la presenza di diverse pecche, seppur di lieve entità, sia a livello strutturale che tecnico, lasciano intravedere quanto sia stata sofferta la genesi del titolo Activision. L'uscita del gioco, infatti, è stata più volte rimandata nei mesi passati, a causa di continui passaggi del progetto da un team di sviluppo ad un altro, e la sensazione è che il prodotto finale sia il tentativo di Runecraft di assemblare nella migliore maniera possibile il lavoro svolto dai propri colleghi d'etichetta (**Mat Hoffman's Pro BMX** è passato in precedenza per le mani di Neversoft e Shaba Games, già autori di **Grind Session**). Il risultato finale non è certo pessimo, anzi presenta un buon livello di giocabilità, ma sinceramente ci sfugge la raison d'ètre di un titolo praticamente identico a **Tony Hawk's Pro Skater 2**. Il fatto che Activision abbia affidato a Rainbow Studios lo sviluppo di **Mat Hoffman's Pro BMX 2** su PlayStation2 è quantomeno confortante, e **Super Console** è sicura che gli sviluppatori di **ATV Offroad** riusciranno a conferirgli una propria identità, virtù che manca in toto al titolo qui recensito.

voto 7 su 10

L'editor di tracciati è preso di peso dalla simulazione di skateboard di Neversoft e vanta quindi una semplicità d'uso non indifferente.

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **Z-AXIS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix

Dopo aver colonizzato per prima i lidi delle simulazioni di BMX, Acclaim tenta di riappropriarsi delle consistenti quote di mercato rosicchiate dalla concorrenza. Mossa vincente o tentativo goffo e velleitario?

di erikpede

La lunga supremazia di Acclaim nel campo delle simulazioni di BMX, guadagnata quasi un anno fa con la tempestiva uscita del buon **Dave Mirra Freestyle BMX**, è stata indubbiamente agevolata dagli innumerevoli ritardi accumulati dal principale rivale del titolo Z-Axis, ovvero **Mat Hoffman's Pro BMX**. Al debutto di quest'ultimo, però, il gioco approvato dal leggendario Dave Mirra ha dovuto cedere il primato nelle classifiche di vendita a quello sponsorizzato dall'altrettanto celebre "Condor" (così è noto Mat Hoffman tra gli appassionati delle BMX), basato tra l'altro sul motore del popolarissimo **Tony Hawk's Pro Skater 2**. Acclaim, ad ogni modo, non si è certo arresa e, in attesa del completamento della seconda edizione della sua serie dedicata agli amanti del ciclismo acrobatico (la cui pubblicazione è prevista per l'autunno su PlayStation2), ha prontamente allestito un aggiornamento rivisto e corretto dell'originale **Dave Mirra Freestyle BMX**.

Del prodotto che ha tenuto a battesimo la serie, questo **Maximum Remix** mantiene intatte tutte le caratteristiche principali: Z-Axis, com'era del resto prevedibile, ne ha semplicemente inserite di nuove, senza stravolgere lo spirito e la struttura del gioco. Anche in questo caso, quindi, il cuore della simulazione è costituito dalla modalità Pro-Quest, nella quale il giocatore deve scegliere un atleta tra quelli riprodotti su licenza da Acclaim (a fare compagnia a Dave Mirra ci sono, tra gli altri, Ryan Nyquist, Chad Kagy, Leigh Ramsdell, Mike Laird, Shaun Butler e Tim Mirra) e guidarlo lungo una carriera in cui si guadagnano nuovi sponsor, si acquisiscono biciclette ed equipaggiamenti di prestigio e caratura tecnica sempre maggiori e, ovviamente, si affrontano competizioni su competizioni. Esattamente come in passato, le prove possono essere di due tipi: le gare con gli altri campioni, in cui ci si contendono i favori della giuria, sono praticamente identiche a quelle proposte nelle simulazioni di skateboard, mentre ciascuno dei livelli "regolari" pone il giocatore di fronte a tre gruppi di sfide (4 per ogni gruppo) di difficoltà crescente. Le sfide in questione vanno dal semplice conseguimento di un determinato punteggio all'esecuzione di una specifica acrobazia in una zona ben precisa del livello in corso, passando per i trasferimenti da una rampa all'altra, le strisciate sulle strutture sporgenti più lunghe e massicce, lo sfondamento degli elementi dello scenario, l'apertura di passaggi più o meno segreti, l'esecuzione di balzi particolarmente lunghi e il raggiungimento di insegne e cartelloni affissi ad altezze proibitive per qualsiasi essere umano "normale". Dal momento che questa peculiare concezione dei livelli, insieme al buon design degli stessi, è stata fondamentale per il successo di **Dave Mirra Freestyle BMX**, Z-Axis ha ben pensato di riproporre in questo Maximum Remix tutte le locazioni della prima edizione e di aggiungerne altre otto, portando il totale delle arene a 20. Le nuove ambientazioni, che chiaramente portano in dote un corposo bagaglio di sfide altrettanto nuove, includono una zona alpina, il parcheggio di un supermercato, il cortile di una scuola con annesse piscine e un circo, mentre i livelli ereditati dalla prima edizione presentano alcuni particolari grafici inediti e una discreta quantità di sfide modificate rispetto a quelle originali. Per ogni ambientazione, inoltre, viene ora memorizzato un maggior numero di record, che adesso contemplano anche le combinazioni più articolate, le rotazioni più prolungate e le percorrenze effettuate in appoggio sulla ruota anteriore.

Un altro dei punti di forza di **Dave Mirra Freestyle BMX** era il completissimo sistema di gestione dei trick, che si ritrova pressoché invariato in **Maximum Remix** (l'unica distinzione tra i due giochi riguarda la tolleranza nell'interpretazione delle combinazioni di tasti più complesse, lievemente superiore in questa seconda edizione). Pur richiedendo una tempistica per la preparazione al salto che può risultare inizialmente traumatica per chi proviene dalle simulazioni di skateboard, il titolo di Z-Axis trae notevole giovamento dal suo sistema di controllo appositamente pensato per l'esecuzione delle acrobazie tradizionalmente associate alle BMX (laddove **Mat Hoffman's Pro**

Acrobazie come questa sono chiaramente impossibili nella realtà, ma rendono il gioco ancora più divertente ed "eccessivo".

L'inserimento del "wall ride" e l'impiego del "pulsante modificatore" portano il totale dei trick disponibili al di sopra delle 1300 unità. Davvero niente male...

BMX, tanto per fare un esempio, utilizza praticamente la stessa interfaccia di **Tony Hawk's Pro Skater 2**). È innegabile che la risposta agli input impartiti tramite il joypad, a volte, può apparire un po' impacciata, ma il vasto repertorio di trick disponibili, la geniale trovata del "pulsante modificatore" (già assai apprezzato in sede di recensione della prima edizione) e la possibilità di concatenare lunghe stringhe di acrobazie unite tra loro da diversi tipi di strisciate ("grind"), funambolici spostamenti su una sola ruota ("manual") e ardite pedalate sui muri ("wall ride" - una novità introdotta con il qui presente **Maximum Remix**) non possono non esaltare il giocatore, costantemente impegnato nell'esecuzione di combinazioni altamente spettacolari e apparentemente interminabili. Aiutano visibilmente l'utente, in questo senso, la fisica che governa il mondo di gioco e il rilevamento delle collisioni: entrambi perdonano volentieri le piccole imprecisioni e gli allineamenti imperfetti, con grandi benefici per l'immediatezza e, in fin dei conti, per la giocabilità complessiva, tutt'altro che penalizzata dall'elasticità del modello posto alla base della simulazione.

Decisamente meno entusiasmante, purtroppo, risulta la realizzazione tecnica di **Maximum Remix**, afflitta dagli stessi identici problemi riscontrati nella prima edizione della serie. All'epoca, a dire il vero, si era ribadita la superiorità del gameplay nei confronti della quota lorda di poligoni su schermo e dei virtuosismi grafici (teoria tuttora validissima), ma lo scarsissimo impegno profuso da Z-Axis in questo settore irrita e indispettisce. Gli atleti ottimamente modellati e animati (con le cadute nuovamente affidate all'algoritmo SDS, deputato al calcolo e alla rappresentazione delle animazioni scheletriche), i colori generalmente gradevoli e l'illuminazione dinamica convincente non riescono infatti a nascondere le magagne che i programmatori avrebbero potuto (dovuto?) risolvere in occasione di questo "remix", piagato da un aggiornamento incerto e bizzoso, una gran quantità di poligoni che sbucano fuori dal nulla, una selva di linee di congiunzione tra le superfici, un set di texture soggette a frequenti deformazioni e qualche rallentamento di troppo. Ugualmente sofferenti appaiono la telecamera, che talvolta sembra letteralmente in preda al panico, e (curiosamente) gli accessi alla memory card, che richiedono addirittura una cinquantina di secondi per essere portati a termine, indipendentemente dal tipo di operazione richiesta (salvataggio o ripristino). Sono indubbiamente degni di nota, invece, i credibili effetti sonori e gli eccellenti temi musicali, composti ed eseguiti da grossi calibri come Cypress Hill, Sublime, Rancid, Social Distortion e Deftones.

A questo punto, una volta assodata la resistenza all'usura del tempo manifestata dal gameplay ed esposta l'analisi qualitativa dell'altalenante comparto audiovisivo, resta soltanto da chiedersi quanto possa essere valida l'operazione condotta da Acclaim con questo remake. **Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix**, in effetti, è senz'altro più longevo del suo predecessore (al ricco assortimento di sottogiochi per due utenti sono stati affiancati alcuni buffi personaggi segreti e una modalità Expert per i veterani) ed anche meglio rifinito (i caricamenti sono sufficientemente rapidi e i replay sono cresciuti in spettacolarità), ma rimane comunque un aggiornamento vagamente superfluo per chi ha già giocato fino in fondo la prima edizione. Di carne fresca da mettere al fuoco, per i veri appassionati del genere, ce n'è sicuramente un bel po', ma forse non abbastanza da giustificare il prezzo pieno per un titolo che, a conti fatti, avrebbe potuto benissimo essere commercializzato sottoforma di data disk per il primo **Dave Mirra Freestyle BMX**. Un gran bel data disk, s'intende, ma pur sempre un data disk...

voto 6 su 10

Aggiungere una o più sostanziose rotazioni alle acrobazie di base è il metodo migliore per ottenere punti in scioltezza e, soprattutto, in relativa sicurezza.

Questo capanno del tiro a segno, il cui scavalcamento fa parte degli obiettivi del livello circense, è uno dei "bersagli" che a volte vengono indicati in maniera approssimativa a causa delle imprecisioni del motore poligonale.

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION/FOX INTERACTIVE** SVILUPPATORE **UDS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

World's Scariest Police Chases

Volanti della polizia, criminali in fuga, sparatorie in pieno centro cittadino, corse contromano in autostrada e sirene assordanti: in altre parole, l'ideale di divertimento dell'americano medio...

Il sistema di puntamento viene semplificato nelle partite in solitaria, in modo da permettere una rapida acquisizione dei bersagli in movimento.

*La ridotta quota di poligoni disegnati su schermo e la mancanza di pulizia delle texture conferiscono un look decisamente confuso a **World's Scariest Police Chases**.*

di erikpede

Quello del "reality show" è sicuramente uno dei format televisivi più popolari degli ultimi anni, con particolare riguardo per gli Stati Uniti e i loro tristissimi network-spazzatura, ma il motivo di tale successo resta ancora un mistero agli occhi di parecchi europei. Uno dei più fortunati esponenti di questa peculiare categoria di programmi televisivi è proprio *World's Scariest Police Chases*, trasmesso in Nord America da Fox e interamente incentrato sulle operazioni condotte dalla polizia sulle strade statunitensi. Cosa ci possa essere di divertente in una sequela di inseguimenti con sirene spiegate, sparatorie vere, tamponamenti a catena e gente che si fa male sul serio è tuttora da appurare, mentre è assai più facile capire quanto possa essere adatto ad una trasposizione videoludica uno "show" del genere. È ben più difficile, invece, comprendere come sia stato possibile per Fox Interactive e UDS confezionare un prodotto assolutamente disastroso, data la bontà degli elementi di partenza e l'indubbia idoneità del soggetto prescelto.

Pur nascendo da un'idea di base assimilabile a quella di **Driver**, infatti, **World's Scariest Police Chases** non presenta nemmeno uno degli aspetti che hanno reso celebre il prodotto di Reflections, e finisce per naufragare nella mediocrità. La struttura del gioco, a dire il vero, non sarebbe neanche terribile: ad un paio di modalità dedicate ai giocatori in cerca di partite rapide e sbrigative si affianca una sezione Pursuit che, con le sue 20 missioni da affrontare in sequenza, costituisce il cuore di **World's Scariest Police Chases**. Il gioco ha inizio con alcuni test da effettuare presso l'accademia di polizia, ai quali fanno seguito i giri di pattuglia veri e propri con i relativi obiettivi. Questi ultimi vanno solitamente conseguiti entro limiti di tempo ben precisi e prevedono inseguimenti e tamponamenti ai danni di automobilisti ubriachi, sparatorie con criminali armati e automuniti, arresti con conseguente ricerca degli indizi depositati dai malfattori in giro per la città, servizi di scorta per i mezzi di soccorso, rintracciamento e disinnesco di ordigni esplosivi e così via. Per ogni missione, chiaramente, vengono forniti al giocatore veicoli e armi adatti all'occasione; tra i mezzi figurano le normali auto di pattuglia, i SUV, i furgoni degli artificieri e le vetture civetta, mentre la possibilità più interessante per quanto riguarda gli armamenti è quella che permette di assegnarne il controllo ad un secondo giocatore, incaricato in questo caso di comandare l'agente seduto al posto del passeggero (dal quale si sporgerà all'occorrenza per sparare). Un ulteriore aiuto per l'utente è rappresentato dall'enorme freccia in sovrimpressione che indica la posizione del bersaglio, da individuare con precisione tramite la mappa in dotazione e da non perdere di vista per nessun motivo, pena il fallimento della missione in corso. Il tutto, almeno a livello teorico, non suona affatto male, ma la pratica è ben altra cosa. Le missioni, tanto per cominciare, diventano presto ripetitive a dispetto dell'apparente varietà, lasciando il giocatore annoiato e insoddisfatto dopo un tempo di fruizione imperdonabilmente breve. Il modello di guida, poi, è terribilmente semplicistico e presenta auto che, oltre a derapare e schizzare via dappertutto, hanno pure il difetto di essere resistenti come fogli di carta velina, il che le rende totalmente inadatte sia ai tamponamenti richiesti al giocatore per l'arresto dei veicoli avversari, sia a quelli accidentali derivanti dal palese disinteresse mostrato dalle auto civili nei confronti delle sirene, al cui richiamo pochissime vetture rispondono facendosi da parte. Altre brutte notizie, infine, arrivano dal comparto tecnico, che accompagna ad una sezione audio poverissima una realizzazione grafica dal look datato & sgranato. Gli scenari e le automobili (che pure beneficiano dell'ormai immancabile distruzione progressiva) sono costruiti con un numero ridottissimo di poligoni e rivestiti da texture dal dettaglio estremamente basso, ma ciò non impedisce al motore tridimensionale di scattare, mostrare decine di sfarfallanti giunzioni tra le superfici, esibire condizioni atmosferiche e algoritmi di illuminazione poco convincenti e disegnare una linea d'orizzonte vicinissima alla vettura del giocatore, con tanto di vagonate di strutture poligonali che vengono fuori dal nulla e rendono talvolta impossibile rendersi conto dell'approssimarsi di curve ed ostacoli. Buone premesse, pessima implementazione: questo è, in sintesi, **World's Scariest Police Chases**, con buona pace di chi sperava di potersi imbattere in un nuovo **Driver**...

voto **3 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

UEFA Challenge

A scalzare dal trono Sua Maestà **Winning Eleven** ci stanno provando veramente tutti, da Eon ad Electronic Arts, da Sony a Rage. Stavolta è il turno di Infogrames...

Calcio, calcio e ancora calcio, questa volta ad opera del più importante publisher del Vecchio Continente. Il primo impatto con il titolo Infogrames non è propriamente dei migliori: lanciandosi in una partita senza nemmeno dare un'occhiata alla lista dei controlli, si ricava la netta impressione che i giocatori controllati dalla CPU provengano da Marte. Anche selezionando la Francia (guarda caso, la formazione con le migliori statistiche in **UEFA Challenge**) e sfidando una delle squadre più deboli del gioco, ad ogni azione si corre seriamente il rischio di subire un gol, complici le non troppo brillanti uscite del pelatone Barthez (il miglior portiere al mondo, secondo gli sviluppatori di Infogrames). Fortunatamente quello che sulle prime sembra un difetto monumentale, si rivela alla lunga uno dei punti di forza della simulazione: **UEFA Challenge** è uno dei pochi titoli calcistici in cui per segnare non basta scattare sulla fascia, crossare e incornare di testa/fare una rovesciata in stile *Fuga per la Vittoria*: le azioni richiedono una certa strategia e, pur essendo distante anni luce dai meccanismi di **Winning Eleven 5**, danno una discreta soddisfazione in caso di gol. Alla lunga però i difetti del gioco emergono inesorabilmente: la realizzazione tecnica non eccelsa, i tempi di caricamento letargici, il morale dei giocatori che influisce in maniera decisamente eccessiva sul loro rendimento in campo... Fattori che contribuiscono ad abbassare il voto di un gioco che, tutto sommato, non rappresenta certo il peggior esempio di simulazione calcistica su PlayStation2. Speriamo nel seguito...

voto 6 su 10

Alcuni giocatori, come il neo-madrilista Zidane, sono ampiamente riconoscibili, mentre altri assomigliano davvero poco alle loro controparti reali.

di simonecrosignani

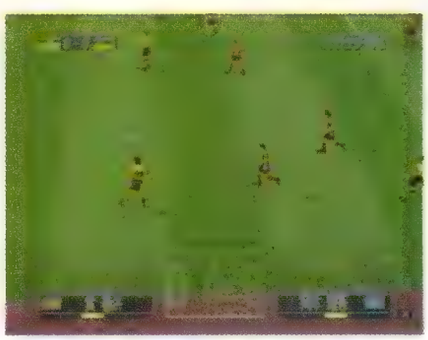
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE TOKYO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

J.League Jikkyou Winning Eleven 2001

Forse stavolta la serie sportiva più amata del mondo è davvero arrivata a fondo corsa su PSone...

Konami è una delle software house preferite da **Super Console**. Lo ammettiamo, noi amiamo Konami. E **Winning Eleven**, nelle sue varie incarnazioni, è sicuramente il titolo più giocato all'interno della redazione. Impossibile negarlo: adoriamo **Winning Eleven**. Ma, dopo un esborso superiore a quello di un qualsiasi titolo PlayStation2 PAL, è impossibile non sentirsi prendere per i fondelli nel provare questo **J.League Jikkyou Winning Eleven 2001**: gli sviluppatori di KCET ci hanno abituati da anni a versioni leggermente modificate, upgrade risibili e miglioramenti pressoché impercettibili, ma quest'ultima edizione del miglior simulatore calcistico di sempre stabilisce un nuovo record di "volpaggine". Al di là dell'aggiornamento dei roster dei team del campionato nipponico, di un ampliamento della rosa a 26 giocatori e del ripescaggio della corsa a 16 direzioni (novità comunque di portata ridotta), **JLIWE2001** potrebbe benissimo essere scambiato per l'edizione 2000 della serie. Difficile a questo punto stabilire se si possa parlare di mero sfruttamento commerciale di un franchise molto amato o di reale desiderio di soddisfare i fan nipponici di **Winning Eleven** con un ulteriore episodio per l'ormai comatosa PSone: dati gli scarsi risultati di vendita ottenuti in terra d'Oriente, propenderemmo decisamente per la prima ipotesi. A questo punto sarebbe decisamente più agevole inserire KCET fra i possibili beneficiari dell'otto per mille nel modello Unico del prossimo anno, pregando gli sviluppatori di dedicarsi anima e corpo ad un unico episodio della serie ogni anno... Nota finale: il voto è da considerarsi una media matematica fra il valore intrinseco del prodotto (ovvero 10, considerando le potenzialità del vetusto hardware Sony) e l'effettivo interesse per chi già possiede diversi episodi della serie (un 6 scarso e solo perché, come detto in apertura, noi amiamo Konami...).

voto 8 su 10



Come sempre esilarante il commento di Jon Kabira, arricchito in quest'edizione 2001 di qualche nuova colorita espressione.

di simonecrosignani

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **UNIQUE DEVELOPMENT STUDIOS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Asterix – Il Folle Banchetto

Infogrames è caduta in un pentolone di mini-giochi...

di paolocardillo

Asterix e i videogiochi non sono mai stati una grande accoppiata e, purtroppo, dobbiamo registrare un altro semi-fallimento nella presenza del mitico eroe gallico sul solito terreno virtuale "casalingo" della prolifica Infogrames. L'esilissimo antefatto parla di una competizione che Abraracourcix, il capo del leggendario villaggio dei Galli, ha indetto per stabilire chi sia l'individuo più forte del paesucolo. Una simile premessa non poteva che dar luogo a un'olimpiade di mini-giochi, che si distinguono tutti per la propria banalità. L'evento si svolge in quattro giorni, ognuno dei quali vedrà il disputarsi di tre specialità. Basta poco tempo per rendersi conto dell'inconsistenza del design sia dei giochi che della grafica. La prima gara in assoluto è il lancio con la catapulta. Si tratta di continuare a premere il 'fuoco' e la ricarica, mentre si regola la potenza col pad. Se si raggiunge un punteggio sufficiente, si accede alla giornata di gare successiva. Una delle prove consiste in un'abbuffata di cibo (leggi: variante dei rhythm game), in cui si devono rispettare col pad le direzioni indicate finché la faccia del vostro personaggio non diventa abbastanza paciosa. In un altro caso vagherete per la foresta alla ricerca degli ingredienti della famosa pozione dell'invincibilità. Altrimenti c'è la gara con gli scudi, in cui bisogna mulinare le zampe senza far cadere il personaggio che si sta trasportando sullo scudo. La verità, e ci riferiamo anche al multiplayer, è che si è visto molto di meglio in passato (**Crash Bash** e **Bishi Bashi Special**)...

Ovviamente Obelix è il più adatto per le prove di distruzione di massa, soprattutto se in un accampamento romano...

voto 5 su 10

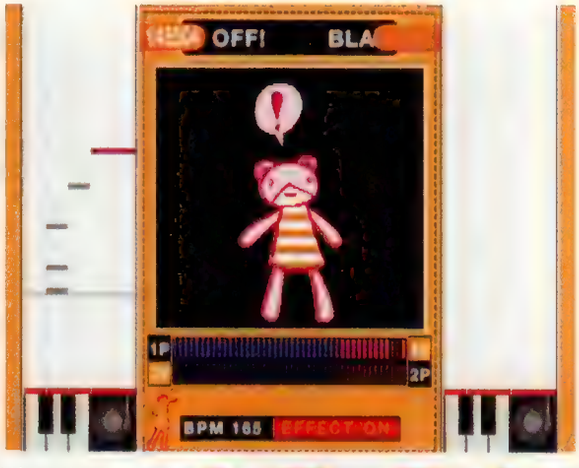
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RHYTHM GAME** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Beat Mania: The Sound of Tokyo

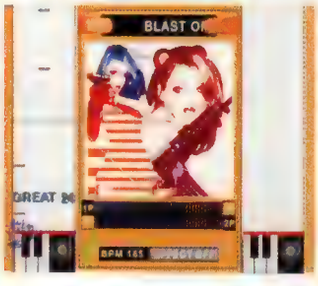
Preferivo l'enigma del pianoforte di **Silent Hill**...

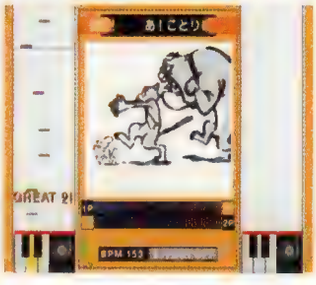
di paolocardillo

Difficile definire **Beat Mania: The Sound of Tokyo** un semplice gioco di importazione. Dovremmo piuttosto dire che è uno dei tasselli di un grosso fenomeno culturale, che ha trovato il suo canale di sfogo nella PSone giapponese. Ma le possibilità che un giocatore occidentale si piazzi di fronte a un minipiano a cinque tasti coltivando sogni da Rostropovich sono abbastanza ridotte. Va bene far rappare Parappa o ballare Ulala ma sfruttare PSone solo come stampella per sostenere patetici sogni di grandezza in ambito musicale ha un *feel* non eccelso, qui da noi, non trovate? Comunque, per chi adora le cose esotiche estreme e impazzisce per i rhytm game, ecco le istruzioni per l'uso: intanto dovete comprarvi la tastiera dedicata perché col pad il... er... divertimento quasi sparisce. Dovete avere anche una certa tolleranza per la musica acida più truce, di cui i giappo sembrano avere un bisogno irreferenabile. Dopodiché, se non siete già partiti con la convinzione di comprarlo (considerando anche il prezzo di importazione), dateci retta: potete anche non acquistarlo che non vi succederà niente...



Questa l'ho capita: è un gatto che insegue un topo! Er...





voto 6 su 10

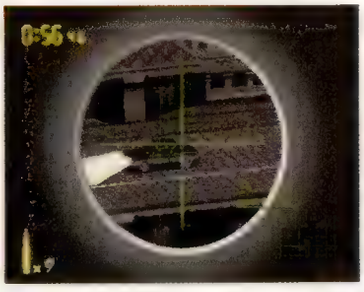
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **D3P** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

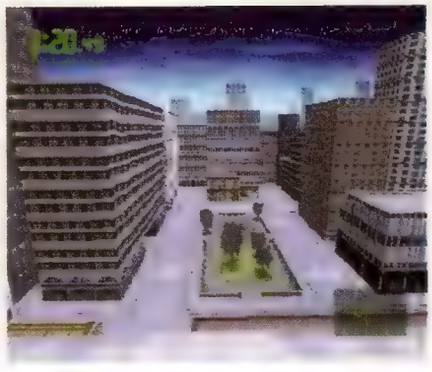
The Sniper

L'importante è essere precisi nella vita...

The Sniper è il gioco n°56 nella serie-budget giapponese Simple1500 (a 1.500 yen appunto, circa 30.000 lire) e la sua qualità generale ne è una prova evidente (negativa, in questo caso). L'idea era indubbiamente galattica e lascia con l'amaro in bocca se si pensa allo sviluppo che avrebbe potuto avere. In ogni livello dovete scegliere la vostra postazione da cecchino (tra due o tre alternative) e l'ora del giorno in cui agire. Un breve filmato illustra la natura del vostro prossimo bersaglio, poi si passa all'azione. Torreggiando dall'alto sull'ignaro ambiente urbano, con un tempo limitato a disposizione, un fucile e un solo colpo, non avete modo di rimediare in nessuna maniera a un eventuale sbaglio. Il fatto che non capiate un tubo degli ordini in giapponese che vi arrivano dalla "base" non fa altro che alimentare la tensione: sarete lì a scandagliare freneticamente le strade in cerca della preda, la individuerete, prenderete la mira e... Bang! Ottimo lavoro, complimenti. Purtroppo il divertimento a lungo termine viene completamente devastato dalla povertà tecnica generale e dalla brevità e monotonia dei livelli. In genere si può scegliere tra due vie, ma le due portano a livelli quasi identici tra loro. Sarebbe stato bello doversi conquistare le postazione a fucilate con irruzione, massacro e infine cecchinaggio tipo SWAT, ma purtroppo **The Sniper** è solo una microscopica parte di tutto questo. Frustrazione in vista!

*Un solo colpo a disposizione. Questa filosofia è comune al coin-op **Golgo 13**...*





voto 3 su 10

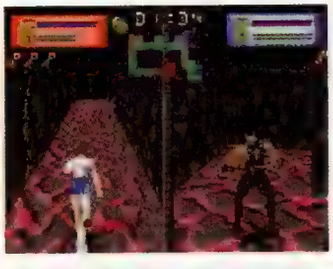
di paolo**cardillo**

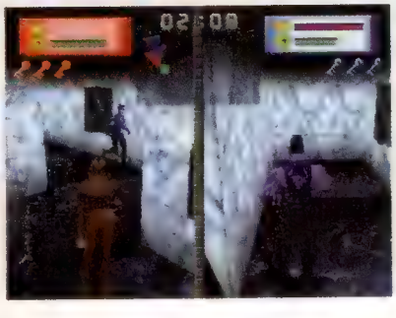
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **D3P** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

The Dungeon

Oh, mica un dungeon qualsiasi: 'IL' dungeon...

Avete indovinato: è proprio il gioco n° 57 della serie Simple1500! Se però **The Sniper** faceva intravedere un concept brillante e null'altro, **The Dungeon** si rifa a una formula molto più tradizionale, ma in maniera più articolata. Alla fine il risultato è il medesimo: un'ansiogena sensazione di vuoto. In effetti la meccanica di gioco ha una sua complessità che garantisce un granello di longevità in più. Si tratta di vagare in strettissimi labirinti in 3D e cercare le tre chiavi che sbloccano la propria uscita. I due contendenti (entrambi umani, o uno computerizzato) partono dalla futura uscita dell'avversario, quindi prima o poi finiscono per beccarsi. E qui viene il bello: non solo dovrete fare di tutto per reperire le vostre chiavi ma potrete insidiare la ricerca dell'avversario piazzando delle trappole o attaccandolo con armi sempre più potenti, tra le quali persino un bazooka! In realtà, alla fine, **The Dungeon** invece di appassionarvi vi farà solo incavolare. Si continuano a raccogliere e perdere oggetti, e i rapporti di potenza si sbilanciano subito a favore di uno dei due contendenti, praticamente i difetti peggiori del genere. Un piccolo diversivo da dopopranzo, ma proprio piccolo, e l'ennesima dimostrazione del livello qualitativo dei titoli della serie Simple1500, le cui recensioni difficilmente appariranno ancora su queste pagine...





No, non è possibile, si stanno prendendo beliamente a sberle!

voto 4 su 10

di paolo**cardillo**

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **VIRGIN** SVILUPPATORE **TITUS** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

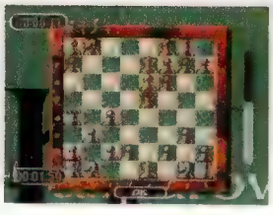
Virtual Kasparov

Vi immaginate gli scacchi online, in cui ogni giocatore muove una sua pedina? Come sarebbe a dire "esistono già"?

di paolocardillo

La domanda è sempre quella: ma perché uno non dovrebbe comprarsi gli scacchi veri? Calcolando che si può incamerare un set decente a 10.000 lire, il succitato interrogativo sorge spontaneo. In realtà, a difesa degli scacchi videoludici c'è da dire che qualche vantaggio esiste rispetto alla controparte reale. Tanto per cominciare, si può giocare da soli e, in secondo luogo, i pezzi non vi finiscono sotto il solito mobiletto che sembra piazzato lì apposta per fagocitarli. **Virtual Kasparov** è una simulazione scacchistica concepita con intelligenza e dotata di abbastanza regolazioni da soddisfare il giocatore medio per una-due ore. Si può scegliere un piano di gioco in 2D o 3D (la prima è più amichevole) così come una serie di pezzi a tema differente, alcuni dei quali dalle fogge quasi incomprensibili, però. I livelli di difficoltà vanno da Beginner a Champion e la presenza di un Tutorial garantisce un aiuto a chi con gli scacchi non ha mai giocato. Gli appassionati invece apprezzeranno una biografia del genio Kasparov e un'intervista filmata. Arriviamo alla domanda cruciale: è un bel gioco? La risposta è affermativa: la CPU fa le sue mosse con rapidità e il controllo è stratosfericamente immediato. Al suo prezzo budget va benissimo, ma avremmo apprezzato di più una rivisitazione del grande, vecchio classico **Battle Chess** per Amiga.

voto 6 su 10



Il differente design dei pezzi dovrebbe garantire al gioco... er, cosa dovrebbe garantire?

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **SUNFLOWERS** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

TechnoMage

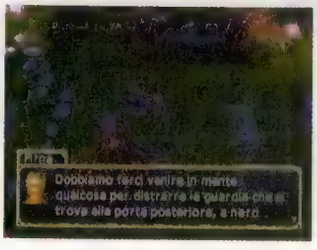
Allora la Germania non produce solo piloti di F1 consanguinei...

di paolocardillo

Ogni tanto fa piacere provare giochi che, pur non potendo competere con i colossi dell'industria videoludica, dimostrano un grande impegno, in questo caso profuso dalla semisconosciuta casa di sviluppo tedesca Sunflowers. L'ispirazione del titolo in questione è un po' **Vagrant Story** e un po' **Zelda**: il gioco viene visualizzato in un 3D con inquadratura piuttosto ampia tanto da rendere i personaggi quasi microscopici, ma non abbastanza da non poterne apprezzarne la gestualità nelle varie iniziative. All'inizio, certo, potrebbero farvi quasi ribrezzo questi esserini animati con 3-4 frame al massimo, ma una volta che si inizia a giocare, **TechnoMage** diventa una piacevole, e soprattutto affrontabile anche da un principiante, escursione in lande fantasy piene di storia, combattimenti e personaggi. La gestione di armi, magie e oggetti e nettamente meno "pesante" (ma per questo anche meno tattica) di **Vagrant Story** mentre il resto è tutta azione "in diretta" proprio come in **Zelda**. Potenziando le proprie abilità (quattro in tutto, senza voci "superflue"), gestendo gli oggetti per districarsi tra gli enigmi, blaterando in continuazione con gli NPC, il gioco scorre fluido e divertente. Tecnicamente, non è nulla di particolare, ma se contate il fatto che è completamente localizzato in italiano sia nei testi sia nel doppiaggio, direi che non c'è granché di cui lamentarsi in un gioco con ambizioni tutt'altro che spavalde come **TechnoMage**...

voto 6 su 10

C'è persino il lens flare per alcune fonti di illuminazione all'interno di certe ambientazioni!



ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **BLACK SHEEP** GENERE **ROMPICAPO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Ralph il Lupo all'Attacco

Visto che Wile E. Coyote era impegnato nella campagna pubblicitaria di Blu, ci ha pensato il cugino Ralph a rappresentare la famiglia nell'ambito mediatico dei videogiochi...

di paolocardillo

Evai di Warner Bros.! Dopo la discreta prova di **Wacky Races** su PlayStation2, Infogrames dà carta bianca a Ralph il Lupo (il cugino ancora più sfigato del mitico Wile E. Coyote), il cui scopo nella vita è sottrarre le pecore del gregge del cane Sam. Guarda caso, è anche lo scopo del gioco: un ovino in salvo per livello e si va avanti. Per l'occasione gli sviluppatori di Black Sheep si sono incaponiti nel voler riprodurre la deficienza del cartoon applicandola al tipico rompicapo/strategico "a episodi". Non avrebbero potuto fare di meglio. **Ralph** è una sollazzosa compilation di mini-scenari piattaformici in cui spaccarsi il cervello per comprendere l'utilizzo di una marea di oggetti e meccanismi. Certo, se questi fossero le solite chiavi da infilare nelle serrature e i soliti quattro pulsanti da premere per attivare questo o quel macchinario, potremmo chiudere qua, invece è molto di più. Che ne dite di una corda elastica utilizzabile in due modi diversi? Appesa per un solo capo diventa una corda da bungee jumping, appesa per le due estremità si trasforma in una catapulta, di quelle che spesso ci capitava di vedere nel cartoon. E ci sono dei momenti in cui vi serve per recapitare una pecora nella zona del "traguardo"! Insomma oltre a un minimo di sofisticheria, vi fate anche quattro risate: in poche parole, l'obiettivo è centrato. Altri articoli A.C.M.E.: tipico razzo per volare, essenza di pecora (per "distrarre" Sam), ventilatore (per direzionare un'imbarcazione e l'essenza di pecora), asciugacapelli (per sciogliere il ghiaccio) etc. etc.

Con il flauto avete appena ipnotizzato il cane Sam. Adesso non vi rimane che condurlo sotto al masso pericolante nei paraggi...

voto 7 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **CREATIONS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Nick Toons Racing

Accidenti, stavolta niente cel shading...

di paolocardillo

Ormai trasformatasi in una multinazionale del cartoon in chiave videoludica, Infogrames ci propina anche il kart racer di Nickelodeon, il canale televisivo monotematico americano che manda in onda serie come *Rugrats* o *Ren & Stimpy*, di una certa notorietà anche nella penisola nostrana. Nel gioco potrete difatti selezionare tra il drappello di pestiferi bambini e tra i due demenziali animali, più una marmaglia che porta il novero totale dei "piloti" a una dozzina, almeno inzialmente. Avendo ancora negli occhi l'accattivante scenario di **Toy Story Racer**, non si può non rimanere basiti per la pochezza tecnica e il basso tasso di sfida di **Nick Toons Racing**. Scarso uso dei colori, dettagli ridotti all'osso, pixel grossi come transatlantici e una velocità generale ridotta testimoniano l'intenzione di indirizzarlo a un pubblico molto ma molto giovane. Forse anche troppo, aggiungerei. Se vogliamo, gli scenari delle 16 piste sono anche variegati, ma sono cosmeticamente orrendi. Senza contare che neppure **Toy Story Racer** (ma nemmeno **Crash Team Racing**...) era indirizzato a una nicchia di superesperti, però era decisamente meglio...

Certo c'è anche un buon arsenale, ma in tutta onestà il gioco è troppo scadente tecnicamente e palesemente bambinesco...

voto 4 su 10

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

a cura di marcello**cangialosi**

Replico alla tua risposta Marcello (cfr. **PlayGround** di giugno). Innanzitutto devo sinceramente scusarmi: ho scritto sotto l'esaltazione della prima visione e forse ho un po' esagerato nelle lodi sperticate. Ma chi è riuscito a trattenersi al suo primo impatto con **Metal Gear Solid 2** (il vostro articolo di circa un anno fa sul primo filmato mostrato al pubblico non era molto diverso in termini di "esaltazione"?). Al di là di queste attenuanti, le scuse sono d'obbligo: avrei dovuto aspettare, "somatizzare", dormirci su, e poi scrivere. Detto questo, ci sono alcune cose che vorrei chiarire. Prima di tutto non ho mai detto che **MGS2** sprigioni realismo assoluto da tutti i pori. *"Il realismo assoluto è assolutamente lontano dall'ultimo lavoro di Kojima"*. Sono perfettamente d'accordo con te, Marcello. Quello che mi premeva sottolineare è il grande (enorme?) passo avanti compiuto in tal senso da **MGS2** rispetto al passato. Ed è per questo che (ri)affermo: *"credo che **MGS2** possa significare l'inizio di una rivoluzione."* Non avevo mai visto una pioggia così realistica, delle bottiglie infrangersi e cadere in modo così verosimile, scatolami aprirsi e rovesciare il loro contenuto per terra, ecc...

MGS2 potrebbe essere un punto di partenza, un avvicinamento ad un realismo che in futuro sarà, a mio parere, sempre più marcato. *"Se gli oggetti non si trovassero magicamente sospesi a pochi centimetri dal pavimento saremmo in grado di identificarli con la medesima facilità o li scambieremmo per un banale elemento del fondale?"* Le bottiglie, le scatole, non sono sospese a pochi centimetri dai loro scaffali eppure riusciamo ad interagire con esse e a riconoscere che non sono semplici elementi del fondale. *"Maggiore è il grado di realismo in un videogioco, maggiore è l'eventualità che l'utente lamenti le naturali incongruenze dettate dalla struttura del gioco stesso."* Non credo di essere d'accordo con questa tua affermazione. Quale sarebbe il limite oltre il quale il realismo non si può spingere? Secondo me si tratta di un limite dettato dal pad (che non ti permetterà mai di esercitare le centinaia di funzioni consentite dalla mani), dallo schermo (barriera invalicabile che impedisce di immergersi nell'esperienza di gioco), dalla mancanza di stimolazioni olfattive e tattili e così via. Tutte cose che ritengo siano limitazioni tecnologiche che forse (chi può dirlo) in un futuro lontano o vicino che sia (la decina di anni da me stimata è effettivamente un po' troppo ottimistica) saranno possibili o forse no. Diciamo che la domanda implicita nella mia lettera era: "arriveremo mai alla realtà virtuale?" Domanda trita e ritrita, certo, ma che torna in mente, almeno a me, quando capita di trovarsi davanti agli occhi esempi come **MGS2**. Veramente l'utente si lamenterebbe se le guardie avessero una capacià visiva tale e quale a quella di Snake? Se Snake potesse prendere i fucili delle guardie? Se queste ultime si risvegliassero negli armadietti? Se Snake potesse portare con sé solo ciò che il suo fisico gli consente (determinando quindi scelte oculate su cosa portare e cosa lasciare)? Io mi esalterei non poco, e sono sicuro che non sarei l'unico. E per chi non si esalta basteredde settare il livello di difficoltà in modo adeguato. Dei limiti al realismo ci sono, ed alcuni compromessi vanno accettati per garantire la giocabilità. Un esempio chiaro lo riporti tu stesso nella recensione di **GT3** quando accenni alle *"percezioni registrate dall'apparato vestibolare e dalle celluce ciliate"*, ma questi limiti ci saranno sempre? Ritendo l'argomento "realismo nei videogiochi" molto interessante e mi piacerebbe sentire il parere di altri lettori oltre, naturalmente, il tuo. Concludo con una rivelazione. Sono diventato politeista: a Kojima adesso si è aggiunto il dio Yamauchi.

Michele

*Il realismo nei videogiochi: quello assoluto non c'è mai stato e non ci sarà mai. Altrimenti non sarebbe più videogioco. Vuoi il realismo al 100%? Allora prima di tutto scordati i raggi laser in **Colony Wars** (o in qualsasi altro simulatore spaziale o in Star Wars). Il raggio laser viaggia alla velocità della luce ed è visibile solo puntandoselo nell'occhio. Per vederlo da altre angolazioni è necessario che lungo il suo tragitto incontri del pulviscolo o altri elementi in sospensione nell'aria (come la nebbia artificiale usata in discoteca). Nello spazio non c'è pulviscolo, c'è il vuoto. In **Colony Wars**, però, il laser lo vedi (e non è realistico) e impiega qualche secondo per giungere a destinazione (e non è realistico) tant'è che devi addirittura calcolare il punto esatto in cui sparare per anticipare la traiettoria del bersaglio. In un ipotetico **Colony Wars** "realistico", nel momento stesso in cui premi il grilletto il laser ha già raggiunto l'obiettivo, e l'unico che può vederlo è colui che lo riceve direttamente sulla retina. Ok, sarebbe realistico, ma sarebbe divertente? E' questa la domanda fondamentale. **Bushido Blade**, ad esempio, è infinitamente più realistico di **Soul Calibur**, ma è anche più divertente? **Crazy Taxy** sarebbe lo stesso se non si potessero fare tutte quelle acrobazie per ottemperare al realismo estremo? Non condivido l'assunto secondo cui il vero limite al reaslismo abbia qualcosa a che vedere con i sistemi di I/O (televisore, pad etc.) o con i sensi (olfatto, tatto), e – sinceramente – mi terrorizza l'idea della "realtà virtuale" intesa alla Matrix. Vuoi davvero che si finisca tutti a giocare a sparutto in soggettiva? Perché è questo il genere che più si presta a rappresentare l'ideale di gioco realistico ed "immersivo" che persegui. Credi che un **Jet Set Radio** si presterebbe a questa concezione del videogioco realistico? O un picchiaudro? O un platform game? No. Il realismo arricchisce l'esperienza ludica, certo, ma se estremizzato la limita enormemente.*

*A riguardo della tua obiezione alla mia "maggiore è il grado di realismo in un videogioco, maggiore è l'eventualità che l'utente lamenti le naturali incongruenze dettate dalla struttura del gioco stesso" rispondi tu stesso quando elenchi le lamentele espresse da chi gioca la demo di **MGS2**. E' proprio il maggior realismo che soggiace ad azioni come nascondere le guardie negli armadietti che genera interrogativi del tipo "perché la guardia non si sveglia?" Se **MGS2** non avesse permesso di usare gli armadietti in quel modo nessuno avrebbe avuto nulla da obiettare. Invece, visto che si può fare, maturano nella mente del giocatore tutta una serie di conseguneze che di fatto non hanno ragione di esistere. Nel primo **MGS** i corpi dei nemici uccisi sparivano immediatamente. Alcuni hanno storto il naso ("non è realistico che scompaiano") e Kojima vi ha posto rimedio. In **MGS2** restano sul pavimento (ergo maggior realismo) ma "non si può prendere il fucile" (ergo lamentela consequenziale). Poniamo il caso che in un ipotetico **MGS3** Kojima (o chi per lui) rimedi anche a questo. Di nuovo ci si lamenterebbe perché non si può prendere anche il coltello, o il binocolo, o la radio, o i vestiti. E poniamo il caso che si possa fare tutto questo in un **MGS4**. Ci si lamenterebbe perché non si può usare il coltello per scassinare una serratura o il binocolo per darlo in testa ad una guardia o la radio per trarre in inganno la sorveglianza e così via in un crescendo di richieste di realismo assolutamente fuori luogo. Per farti un esempio: ti esalta la possibilità di frantumare le bottiglie nel*

> [In **MGS2**] perché quando mi ritrovo **disarmato**, **accerchiato** da guardie che mi cercano con intenzioni non proprio pacifiche, e riesco a stenderne una prendendola di sorpresa mentre i suoi "colleghi" mi inseguono, **non posso prendergli il suo cacchio di fucile per difendermi**?
>
> Giovanni

bar, vero? Ebbene c'è chi si è lamentato perché si può fare solo sparando. Se ci provi con calci o pugni non le scalfisci nemmeno. Ti esalta vedere i 10 dardi anestetizzanti conficcati a cespuglio nell'inguine di una guardia? Ebbene c'è chi si è lamentato perché una tale quantità di anestetizzante ucciderebbe una persona piuttosto che limitarsi ad addormentarla.

Come vedi il maggior realismo genera di fatto nuove lamentele e non si limita a sopire quelle vecchie. Non fraintendermi. Col mio assunto non voglio rinnegare l'ambizione al realismo – né auspico che il fenomeno rallenti o addirittura regredisca – dico solo che estremizzare, puntare al "100% vero", rischia di modificare radicalmente il concetto stesso di videogioco, portando a reinterpretarlo come quel "mondo alternativo" strillato dagli evangelisti della realtà virtuale e del cyberspazio. Ma il videogioco, se videgioco vuole restare, dovrà sempre e comunque opporre dei limiti alla libertà dell'utente, limiti da superare facendo esclusivamente appello ad un preciso e "finito" repertorio di opzioni concesse dal designer e su cui il designer ha fondato l'intera meccanica di gioco. Insomma, viva il realismo, ma non dimentichiamoci di rivendicare anche l'irrealismo come mezzo per trascinare il giocatore nella dimensione ludica (cfr. ***The First Place***, ***SC****83, pag.93)*

Come tutti, ho apprezzato moltissimo **Metal Gear Solid** su PSone, veramente un gran gioco in single player, e naturalmente ho già consumato la demo di **MGS2** presente in **ZOE**. Su questo gioco continuo a sentire da ogni parte pareri entusiastici (meritatissimi) per la sua altissima qualità grafica e per la tensione e la sensazione di realismo che riesce a creare. La mia domanda a questo punto è: sì il gioco è splendido, sì la tecnica "stealth" è indispensabile per un uomo solo che affronta forze soverchianti (e questo è indubbiamente realistico), ma perchè allora, se parliamo di realismo, quando mi ritrovo disarmato, accerchiato da guardie che mi cercano con intenzioni non proprio pacifiche, e riesco a stenderne una prendendola di sorpresa mentre i suoi "colleghi" mi inseguono, NON POSSO PRENDERGLI IL SUO CACCHIO DI FUCILE PER DIFENDERMI?! Ti assicuro, di tutto il gioco questa cosa è quella che mi lascia senza parole. Tra l'altro, la stessa considerazione la fanno tutti quelli che conosco, anche i digiuni di videogiochi che mi guardano giocare (***"Bravo, dai adesso prendigli il fucile!"*** e io ***"Ehm... non si può..."*** e loro ***"Perchè?"*** ...io ***"??????"***). Ti giro quindi la stessa domanda (magari alla Konami qualcosa di saggio lo hanno detto, ma vorrei anche le tue considerazioni). Saluti e ancora complimenti per l'ottimo lavoro.
Giovanni

> Già, talvolta i **designer** ricorrono al **non realismo** non per mancanze tecniche, ma per **scelte ben precise**. Ma secondo me spesso si può **fare meglio**.
>
> Giampi

Caro Giovanni sappiamo entrambi che il compromesso è la colonna portante di ogni videogioco, sappiamo che è necessario trovare il giusto equilibrio fra quello che si può e non si può fare e sappiamo anche che non tutti comprendono questo concetto. Ai tuoi amici "digiuni di videogiochi" ti consiglio di rispondere in questo modo: perché non puoi prendere il fucile? Forse perché ***MGS2*** *non vuole essere uno sparatutto. Se vieni beccato hai due alternative: a) ti difendi con quello che hai; b) ti nascondi (nell'armadietto magari). Potendo recuperare il fucile da ogni guardia mandata al tappeto te ne sbatteresti dello "stealth" ed avanzeresti con l'AKS-74U spianato, facendo fuoco come un ossesso, senza neanche curarti di finire le munizioni (nel caso, stenderesti un'altra guardia e ti armeresti di un altro fucile). E ancora. Sempre ai tuoi amici "digiuni di videogiochi" recita quanto segue: provate ad immaginare le conseguenze di una simile facoltà a livello di design del gioco (accenna loro cosa si intende per "design"). Provate a mettervi nei panni di Kojima (digli che Kojima è il "regista" del gioco. Capiranno) mentre detta le regole di* ***MGS2****. Ok, il giocatore prende il fucile, ma quante munizioni ha a disposizione? Bisogna tener conto dei colpi esplosi dalla guardia prima di cadere o stabilire un numero di munizioni fisso a prescindere? (A questo punto accenneranno a rispondere, ma tu interrompi e procedi). Se uccidi un soldato e lo alleggerisci dell'arma va bene, ma se lo addormenti? Al risveglio cosa dovrebbe fare? Lo lasci lì a pattugliare la zona a mani nude o fai in modo che esca dall'area di gioco per poi rientrare con un fucile nuovo di pacca? (Proveranno di nuovo a rispondere, ma tu interrompi e procedi). In quest'ultima ipotesi cosa fai per evitare che il giocatore accumuli un'infinità di fucili anestetizzando di continuo la stessa guardia? (Stronca sul nascere ogni risposta e concludi). Dopo che avete trascorso mezza giornata a cercare di rispondere a queste (ed altre) domande chiedetevi: ma alla fine della fiera* ***MGS2*** *sarebbe più divertente? Vi suona più avvincente l'idea di un* ***MGS2*** *alla John Woo (spara, spara, spara e ancora spara) o di un* ***MGS2*** *in cui se vedi una guardia e sei senza munizioni devi trovare un modo per liberartene usando la testa e l'oscurità? (Se ti risponderanno "la prima che hai detto" spegni la console, tanto è inutile. Se ti risponderanno "la seconda" datti una pacca sulla spalla: hanno capito e tu sei stato un grande divulgatore del verbo ludico).*

Caro Marcello,
rispondendo a Michele sul numero 82 il quale osannava il realismo di **MGS2**, hai posto la questione del non realismo atto al gameplay, per esempio hai scritto: ***"se gli oggetti non si trovassero magicamente sospesi a pochi centimetri dal pavimento saremmo in grado di identificarli con la medesima facilità?"***. Già, talvolta i designer ricorrono al non realismo non per mancanze tecniche, ma per scelte ben precise. Ma secondo me spesso si può fare meglio. Si possono creare dei mondi digitali che poco hanno a che fare con il nostro, se non... il realismo! Il mondo di **Zelda** mischia situazioni e cose della nostra terra ad immaginazioni del programmatore, in questo modo non ci stupiamo se una porta di legno non si scalfisce neanche con le nostre magiche freccie infuocate, ma allo stesso tempo quando troviamo le bombe (appagamento) esclamiamo: ***"vuoi vedere che adesso posso finalmente liberare quella strada dai massi!?"***. Una volta fatto (appagamento alle stelle) si apre un'altra regione del mondo, e le nuvole sulla mappa sopra a questa zona si diradano. Dall'altra parte abbiamo un **MGS** dove una volta sconfitto Psycho Mantis si apre una porta che va... dove va che da quella parte ci dovrebbe essere il blocco1? Ma tornando alle bombe o al martello di **Zelda**, non c'è forse da imparare da un gioco così? Non so bene cosa volevo dire, forse che sono stufo delle chiavi, schede o computer che aprono delle porte... un po' di immaginazione non esclude per forza il realismo. Ah, anche la leva esagonale e tutti i giochini di testolina che servono per aprire le porte mi hanno stancato. [...]
Giampi

Hai ragione Giampi. C'è solo da imparare da ***Zelda****, e non solo dalle sue ultime edizioni in 3D per Nintendo 64. Tutta la serie è un prezioso manuale di game design. La cosa deprimente è che è lì, aperto al pubblico e agli addetti ai lavori da ann,i eppure pochi danno l'impressione di averlo letto con l'attenzione che merita.*

Caro Marcello,
innanzitutto un saluto a te ed alla redazza tutta. Mi chiamo Mirko, ho 27 anni e per vostra fortuna vi risparmierò lo snocciolamento rituale del mio ruolino di appassionato lettore della vostra rivista. E' un sacco di tempo che ho in mente di scrivervi, e di argomenti affrontati ce ne sono stati diversi e alcuni decisamente interessanti. L'arte nel videogioco, argomento sicuramente ricchissimo di spunti, deviazioni ed implicazioni, ma più simile ad un cerchio che ad un percorso con capo e coda, poiché è così vago e leggero il confine che ne delimita la definizione da poter essere letto in mille modi diversi. Decisamente triste, invece, la presa di posizione della fazione facinorosa degli hardcore gamer, nei quali potrei annoverarmi (negli hardcore gamer, non nella fazione facinorosa) avendo cominciato la mia dipendenza a 8 anni col Vic 20. Mi viene in mente il nonnismo naja: gente che ha mangiato merda nove mesi per poter spadroneggiarne tre. La tristezza sgorga dal fatto che purtroppo nella vita è così sempre: il capoufficio che nella vita privata vale uno zero barrato si rivale sui "sottomessi" nell'ambito di lavoro. Perché è così fico far parte di un'elite e poter guardare dall'alto in basso chi ne è fuori. Oddio, far parte di un'elite. Ma, dico io, voi che puntate il dito contro questa carne da mercato (la neo utenza, piccola, nera e

sprovveduta), avete sempre operato scelte libere, mai vincolate da bombardamenti televisivi o mediatici in genere? E attenzione, qui non si parla del solo ambito videoludico. Sarebbe troppo facile. Noi siamo consumatori a 360 gradi, mica solo quando acquistiamo un videogame... Non sarebbe forse meglio proseguire nella nostra ricerca (relativa) della libertà consumistica, invece di vantarci dei pochi progressi compiuti e fermarci a biasimare quelli che, per un motivo o per un altro, non sono alla nostra "altezza"? Mah... Come disse Nino Frassica, "*ai poster l'ardua sentenza*"

Mirko

Mirko allarga la questione massa oltre il confine che separa il mercato dei videogiochi dagli altri mercati, e fa bene perché apre una porta che conduce verso un'interessante constatazione: chi critica la massa approdata ai lidi del divertimento elettronico solo adesso dimentica di essere egli stesso potenziale bersaglio di critiche analoghe in altri contesti consumistici da parte dell'elite che capeggia specifici settori (musica, cinema, letteratura etc.). Siamo hardcore gamer e pretendiamo rispetto dai newbie, ma come ci comportiamo quando i newbie siamo noi? Siamo tutti lamer per qualcuno.

Carissimo Marcello,
ho seguito con attenzione la diatriba "Hardcore Gamers vs Massa" e onestamente sono perplesso. Mi sembra riduttivo considerare la diffusione del videogioco rinchiudendone gli attori in due categorie basate sulla portata dell'esperienza ludica negli anni. Quello che mi è chiaro è sostanzialmente questo: l'hardcore gamer, da quello che ho capito, è colui che ha vent'anni di videogiochi alle spalle (altro che venti delle volte), finisce tutti i games che acquista, compra solo prodotti di qualità (capolavori), ama "anche" (oltre PS2) le console cosiddette di nicchia (N64 e Dreamcast) e detesta la pirateria. Ok, ci sono in pieno, ma mi sento un po' stretto in questa categoria. Mi spiego meglio. Se consideriamo il fenomeno della diffusione del gioco elettronico, non necessariamente chi fa massa è l'ultimo arrivato. Conosco persone che hanno cominciato con Atari 2600 o Colecovision e poi hanno lasciato perdere fino a che non hanno comprato PlayStation e Dreamcast, che comprano *Galline in fuga* perché hanno sentito dire che è **Metal Gear Solid** con le galline, che giocano a **Gran Turismo** e **Resident Evil**, ma si rompono con **Vagrant Story**. Posseggono Game Boy Color e passano pomeriggi con **Mario**, **Zelda** e compagnia bella, ed ogni tanto si danno mazzate a **Tekken** o **Dead or Alive 2**. Se gli metti in mano uno sparatutto in soggettiva gli viene la labirintite e preferiscono una partita a **Mario Tennis** piuttosto che una nottata insonne davanti a **Ring of Red**. A che categoria appartiengono questi giocatori? Credo che la cosiddetta "Massa" sia fatta di molti di questi personaggi. Hanno mollato ad un certo punto, è vero, ma si sono riavvicinati. Molti degli attuali videogiocatori che fanno massa sono di questo tipo, e giocano disinteressatamente, e onestamente non ci trovo niente di male. Vent'anni fa il fenomeno di diffusione del videogioco era tale da aver coinvolto milioni di persone in tutto il mondo, tra giochini a cristalli liquidi, i primi computer e le prime console. Nella crisi degli anni ottanta si sono allontanati dal mondo dei videogiochi e si sono poi riavvicinati con i PC e con l'avvento di PlayStation. Questa è l'analisi che è emersa da chi, hardcore gamer di memoria storica, ha scritto addirittura dei libri. Discorso a parte per le nuove generazioni. Probabilmente il ragazzetto, giovincello che oggi consuma videogiochi, non è molto diverso da come era all'inizio l'hardcore gamer: gioca rapito dalle immagini su schermo, magari ha poco spirito critico, si fa affascinare dall'hype, e vede la pirateria come una cosa ganza. E allora mi chiedo, ma quando c'era il C64 e si compravano in edicola le compilation di giochini o ci si passava di mano in mano copie di dischetti per Amiga (ricordo che addirittura alcuni negozi a Milano vendevano i giochi copiati) che cosa stavamo facendo? Se abbiamo preso coscienza che c'era qualcosa di "sbagliato" buon per noi, abbiamo attraversato la crisi, ne siamo usciti e ora compriamo originale per rispetto del valore artistico dell'opera videoludica. *[...]* Il processo in sé è comunque curioso, ed è iniziato secondo il mio modesto parere con il fenomeno nostalgico dell'emulazione. Rigiocare il passato ha dato "Storia" al videogioco e allora se proprio dev'essere, che l'hardcore gamer sia una memoria storica, non una frangia estremista. Insomma, ma chi se ne frega della massa? Tant'è che ora come ora il fenomeno si è talmente dilatato ed espanso, e la conferma è Microsoft con X-Box, che se una console non vende milioni difficilmente la si può considerare una macchina valida e in questa categoria inserisco anche Dreamcast, ebbene si, che ha spadroneggiato fino a PS2, magari non in maniera netta, ma ci ha traghettato nell'era 128bit (tutti i giochi Capcom a partire dal primo **PowerStone** sono imperdibili). E' una visione d'insieme, a mio modesto parere, che fa la differenza, e se proprio ci si deve definire hardcore gamer allora che lo si faccia perché a questa categoria appartengono le persone che amano veramente l'intrattenimento elettronico, e allora non serve neanche definire e categorizzare. Ma poi va bene lo stesso, io la mia l'ho detta e buone vacanze a tutti.

Andrea D.F.

Ciao a tutti, io sono Claudio. Ho 17 anni, quindi non posso dire di essere un hardcore gamer come molti più vecchi di me fanno. Ma sono contento di non esserlo. Voglio dire, guardiamo la realtà: c'è bisogno di menarsela perché si è sbavato sul Vic 20 magari spendendo paccate di soldi in vaccate? Peggio: dire io sono un supernerd come quegli sfigati modello film americano che passano la vita davanti ad uno schermo? Anch'io ho una gran passione per videgiochi et similia, mi informo, conosco le loro origini (complimenti a MBF per il libro), ma ho anche altro da fare. Diciamocelo, l'importante è giocare avendo un minimo di senso critico su cosa si gioca. Riconoscere cosa è fatto meglio e cosa no, capire dove sono le pecche per non finire a fare acquisti di cui pentirsi. I cari nerd dovrebbero capire questo, non fare i fighi trincerandosi dietro pseudonimi e criticare chi gioca solo per divertirsi un po'. E poi che colpa ne hanno quelli che sono nati oggi e non 40 anni fa? Per me non bisogna esagerare, come in ogni cosa e non l'ho imparato certo da un gioco, ma da mia nonna, che non sa nulla di videogiochi, ma che capisce molto di più della vita di questi esperti del cazzo. Scusate l'italiano.

Claudio Ortolina - Pioltello (MI)
cloud8421@yahoo.it

Ciao Marcello,
innanzitutto vorrei "ringraziarti" per la frecciatina che mi hai dedicato nell'editoriale del numero scorso di **SC**, in cui tronfio di orgoglio ribadisci che **GT3** è effettivamente il miglior simulatore di guida mai creato, così come era stato (prematuramente, sottolineo) annunciato nella preview del tanto discusso numero 64 di **SC**. Come si suol dire, 1 a 1 e palla al centro. Chiudendo il discorso **GT3**, vorrei aprirne un altro; vorrei infatti attirare l'attenzione su un discorso che tu hai toccato solo marginalmente alcune volte ma che, a mio avviso, è basilare: il futuro di **Super Console**. Meglio, il futuro MULTIFORMATO di **Super Console**. Faccio un passo indietro e mi spiego meglio. 17-18-19 maggio 2001, Los Angeles: ha ufficialmente inizio lo scontro "videoludico" più appassionante dai tempi di MegaDrive e SNES. Tre colossi (il tempo ci dirà chi ha i piedi di argilla...) intenti a dimostrare chi è il più cool, il più grosso e il più hi-tech. Sinceramente dopo tanti anni di monopolio mi fa piacere questa instabilità, questo stare alla finestra per vedere chi tirerà fuori dal cilindro il coniglio vincente. Per quanto la chimera del sistema definitivo ci risolverebbe tanti problemi, è innegabile che la "system wars" abbia il suo fascino. Tralasciando questi discorsi (non voglio certo scrivere l'ennesima missiva sul futuro dei VG), torno a bomba a **Super Console**. In un mercato come quello attuale, l'impostazione monoformato è a mio avviso inaccettabile. In un mercato che si accinge ad essere spezzato in diversi tronconi, non si può fare gli struzzi e nascondere la testa sotto la sabbia. Del resto già nel numero 83 avete dovuto dedicare un discreto spazio all'E3 "degli altri", dato che per fare un serio discorso sui VG vanno prese in esame tutte le macchine coinvolte. I PC possono essere a mio avviso lasciati fuori da un discorso multiformato, dato che comunque il tipo di software è per ora abba-

> "Noi siamo **consumatori a 360 gradi**, mica solo quando acquistiamo un **videogame**..."
>
> Mirko

stanza differenziato da quello che gira su console (Xbox a parte...). Per questo Marcello ti chiedo di uscire allo scoperto: **Super** potrà mai diventare il punto di riferimento multiconsole che tutti aspettano in Italia? Per quanto vi/ti abbia accusato varie volte di difendere un po' troppo la causa Sony (cosa imposta anche dalla monotematicità della rivista, presumo), ritengo comunque che abbiate la serietà, la professionalità e le conoscenze per gestire un tale tipo di rivista senza pendere troppo da una parte piuttosto che dall'altra. Marcello, te lo chiedo col cuore in mano: sono stufo di vedere che la più diffusa rivista multiformato in Italia è ConsoleMiaZia (come la chiamavano ai tempi di Game Power), pensateci voi!

Massimiliano "Luv3Kar" Marino
Collaboratore di AR Console

Super Console *come punto di riferimento multiformato che tutti aspettano in Italia? Tutti? Tutti chi? Tendo a credere che siano invero molti meno di quanto si pensi quelli che vorrebbero una rivista multiformato in Italia, e nel mondo in generale. Lo dico guardandomi in giro e piangendo sulle sorti di testate che hanno tentato proprio questo in passato senza successo. Chi la vuole una rivista multiformato oggi? O meglio, chi possiede due o tre sistemi di intrattenimento elettronico oggi? E chi è disposto a comprare una rivista multiformato quando dei formati oltre al suo non gliene importa assolutamente nulla? Gli hardcore gamer dici? E quanti sono? Si accettano petizioni. Giunti a quota 10.000 firme cominceremo a prendere in seria considerazione la cosa. Dico davvero.*

Ciao Marcello,
scrivo per sottoporre alla tua attenzione (ma anche a quella degli altri lettori) una riflessione su un argomento che credo possa essere foriero di un interessante dibattito. Nel numero di maggio una paginetta della rivista era riservata a **Final Fantasy X**. La didascalia che accompagnava le foto (belle), avvertiva fin da subito che ancora non si sa molto circa la storia dell'ennesimo capolavoro annunciato di Square; ciononostante l'iscrizione ha saputo lo stesso attirare la mia attenzione. Vi figurava, infatti, il prezzo indicativo del gioco. Confesso che fin da subito la cifra, espressa in yen, mi è sembrata "inusuale", ma lo scoramento vero e proprio è sopraggiunto un attimo dopo. Lanciatomi in una sommaria conversione da yen a lire (come se l'euro non fosse sufficiente) finalmente realizzavo che **FFX** sarebbe costato circa 160.000 lire! Magari il gioco si rivelerà graficamente così sofisticato da valere tutti i soldi che costa e tuttavia questo ragionamento, ormai, non mi convince più del tutto. Le cifre in ballo, qualunque sia la contropartita tecnica, mi sembrano ormai inaccettabili. A mio avviso il problema sta a monte. I produttori delle console non fanno che solleticare gli appetiti di noi videogiocatori promettendoci esperienze di gioco esaltanti con le nuove macchine. Queste sono davvero potentissime, autentici mostri mangia-poligoni capaci di disegnare ambienti 3D sempre più realistici, ciò che però a noi utenti sfugge, ammaliati dalle sirene dei comunicati commerciali, è che a qualità cosmetiche tanto elevate, fanno da contropartita investimenti faraonici, quindi un più alto prezzo di vendita del prodotto videogioco. Credo che sia arrivato il momento di chiederci se valga la pena pagare un cinquantone in più (è la differenza di prezzo che c'è tra i migliori giochi per PSone e **FFX** preso a modello), per vedere ondeggiare i capelli del protagonista o per vedere animarsi i drappeggi dei suoi abiti. In tutta sincerità, io non credo che il gioco valga più la candela. Non nascondo di essere preoccupato per la perversa spirale (contemplante prestazioni-investimenti-prezzi) in cui il mercato dei videogames è stato risucchiato. Per quanto ancora il mercato riuscirà a sostenere sollecitazioni economiche di questo tipo? Finiremo con i videogiochi ridotti a fenomeno di elite, come era in origine? Con la differenza che se prima a giocare erano in pochi perché c'era diffidenza verso questo mondo, in futuro i pochi giocatori saranno quelli capaci di sborsare le somme che un videogame sarà venuto a costare.
Saluti a tutti

Francesco D'Amico

Sviluppare videogiochi sui sistemi odierni è impresa decisamente costosa. Farlo supportando anche le spese di un'altrettanto dispendiosa avventura cinematografica poi, metterebbe a dura prova il conto in banca di chiunque. Ciononostante non credo che gli 8.800 yen di ***Final Fantasy X*** *(che pare sia venuto a cosatre 4 miliardi di yen. Fonte: quotidiano giapponese Yomiuri) significhino l'inizio di una tendenza al rialzo generale dei prezzi. Gli accordi stipulati recentemente fra Enix, Square e Namco, è fra quest'ultima e Sega, pensati appunto per sostenere insieme le spese di produzione soprattutto in vista dell'online gaming, confermano l'impennata dei costi e al contempo la volontà dell'industria di non farli gravare troppo sui prezzi di mercato. (Oddio, più che di uno scopo si tratta di una conseguenza, visto che l'obiettivo primario dei sottoscrittori è evitare la bancarotta in caso di flop, ma questo è un altro discorso.) Pertanto resterei sull'ottimista andante, confidando per giunta in un drastico abbattimento dei prezzi allorquando il meccanismo dell'e-distribution avrà preso a giarare. Fino ad allora ci sarà da soffrire come la solito.*

Mi chiedo chi davvero si sarà perso il meglio alla fine della fiera."
Tra gli innumerevoli spunti di riflessione e di analisi che i tuoi interventi, volutamente ma anche, a volte, inconsapevolmente offrono, Marcello, questo ha toccato una parte di me che avverte l'esigenza di esprimersi, di manifestarsi. La questione sarebbe troppo lunga e complessa per essere resa efficacemente con le possibilità espressive offerte dalle parole. Recentemente ho rimontato il mio vecchio Super Nintendo e rigiocato per un po' a **Final Fantasy VI**. Arrivato al punto in cui Locke deve rubare i vestiti ad un mercante per poter infiltrarsi e salvare Celes, ho avuto un sussulto. In quella città, io c'ero già stato. Ne ricordavo vagamente gli odori, gli stati d'animo che provai la prima volta che arrivai lì. Contemporaneamente ho ricordato anche la mia vita in quel momento. Era una splendida mattina di domenica di inizio giugno; due giorni prima avevo passato tutta la giornata post-università con la ragazza che più di ogni altra cosa desideravo. Era tutto insieme, un'unica cosa. Era la mia esperienza, i miei ricordi cristallizzati in un'unica unità. L'esperienza del gioco era amplificata un milione di volte dalla mia realizzazione interiore, dalla consapevolezza che stavo vivendo. Il ricordo ne amplifica ulteriormente la piacevolezza mista al sottile rimpianto per le cose passate. Il videogioco, come per le altre forme d'arte, necessita delle giuste chiavi di lettura per essere non solo compreso ed apprezzato, ma vissuto fino in fondo perchè contribuisca alla crescita personale. In un'era in cui internet umilia l'individualità e i suoi tempi di assimilazione in favore della velocità, della molteplicità superficiale e vaga, per cui aspettiamo anni per giocare a giochi che poi vengono massacrati da giudizi affrettati da gente che ama affermare più il proprio ego, più che analizzare e vivere fino in fondo le esperienze, io credo che ogni prodotto artistico (frutto dell'ingegno umano che in quanto tale porta in sé le tracce di un'epoca e i semi di quello che verrà) abbia un suo valore relativo alla sua epoca, e un altro in relazione all'evoluzione della forma artistica che rappresenta (l'uno il risultato dell'altro). Non importa se quello che seguirà dopo di me sarà migliore di quello che è stato. La nostra mente è infinita e sono le nostre capacità intellettuali che esaltano o sminuiscono i dati della nostra esperienza; "*La bellezza è negli occhi di guarda*" (da Jane Eyre). Il coinvolgimento emotivo trascende la presunta oggettività e non ha tempo. L'importante è saper sfruttare al massimo le mie capacità per saper godere al meglio e saper dare valore a ciò che ha un posto rilevante nella mia epoca. Nessuno potrà testimoniarlo, ma su quel triste ponte tra i due amanti in "Le notti bianche", sui colli scozzesi al fianco di William Wallace, o al fianco di Jill ad ammirare le stelle dalla finestra della camera nascosta da un armadio incerti del nostro futuro, c'ero anche io.
Con stima

GiuseppedR

Io ricordo la mia infanzia ogni volta che arrivo alla liquirizia del Liuk (ghiacciolo con bastoncino, appunto, di liquirizia). Avevo forse 9 anni quando lo assaggiai la prima volta. Ero al mare e la sabbia imperlava le dita della mano rese appiccicaticce dal sudore mischiato col limone sqùagliato. L'unico modo per evitare di sbrodolarmi addosso era succhiare in fretta, morsicare se necessario e conficcarmi il bastoncino tutto in bocca (di traverso, appeso fra l'incavo di una guancia e l'altra) e masticare, masticare, mascticare, con la testa rivolta verso l'alto, occhi stretti al sole, finché la cavità non si trasformava in una orrenda grotta nera abitata da un blob succosissimo. La struttura dura, ma deliziosamente cedevole del bastoncino cilindrico stimolava le mie ghiandole salivari più di ogni sostanza al mondo. La lingua diventava schizzofrenica, avida di sapori, scattante e frenetica come un serpente colto da attacco epilettico nella sua tana. Poi ingoiavo, strizzando coi denti gli utlimi grumi scampati alla macina mandibolare, e sospirando tornavo sul bagnasciuga, schioccando con la lingua di tanto in tanto per liberare le papille gustative dagli ultimi atomi di liquirizia e limone. Che schifo se ci ripenso, ma ciononostante lo faccio ancora. E mi torna tutto in mente. Anche quando videogioco, sia chiaro.

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playfaq@tin.it

Q Sono un vostro fedele lettore e leggendo lo speciale sull'E3 e in modo particolare l'articolo sulla GunCon 2, mi sono sorti dei dubbi: la suddetta periferica supporterà l'effetto rinculo (per intenderci quello presente nelle pistole della stessa Namco che accompagnavano la versione coin op di **Time Crisis 2**)? Se no, usciranno GunCon con la suddetta feature?

A *Teoricamente nulla impedirebbe a Namco di inserire questa caratteristica nella GunCon 2. L'aggancio USB fornisce sufficiente energia elettrica da gestire il meccanismo di recupero (o un sistema di vibrazione interno) del carrello senza richiedere l'uso di pile. Ciononostante il fatto che Namco abbia già snocciolato le caratteriste della periferica senza nemmeno menzionare il rinculo, lascia intendere che non ci sarà. Per la cronaca la GunCon 2 verrà commercializzata in Giappone quest'autunno insieme a* ***Time Crisis 2****.*

Q Sapreste darmi qualche informazione in più su una strana console chiamata Indrema che da quanto ho capito dal sito (www.indrema.com) sarebbe dovuta uscire e avrebbe dovuto rivoluzionare il mondo dei videogiochi? E' tutta una grande bufala o esisteva davvero qualcosa del genere?

A *Esisteva davvero e non era una bufala. Indrema sperava di rivoluzionare il mondo dei videogiochi con un sistema (noto come L600 Enetertainemnt System, vedi foto) basato su Linux e "aperto" a tutti gli sviluppatori indipendenti desiderosi di esprimere la loro creatività senza necessariamente iscriversi nell'elenco dei team facenti capo a qualche grosso publisher. Sfortunatamente, il 6 aprile scorso Indrema ha chiuso i battenti per mancanza di fondi. Il comunicato ufficiale è di una tristezza infinita e si chiude con un malinconico "The revolution will continue without Indrema..."*

Q Scusate se rivolgo questa domanda a chi dovrebbe curarsi solo di PlayStation e PlayStation2, ma non doveva uscire una nuova console chiamata Nuon?

A *Nuon non è una console, ma una tecnologia per applicazioni ludiche (sinceramente poco "concorrenziale") sviluppata da VM Labs ed attualmente impiegata in quattro fra lettori DVD e set-top box marchiati Samsung (DVD-N501 e DVD-N2000), Toshiba (SD-2300) e Motorola (Streamaster). I giochi ad oggi sviluppati per Nuon sono* ***Tempest 3000*** *(di Jeff Minter),* ***Space Invader XL***, ***Merlin Racing*** *e* ***Frefall 3050 AD****. Per la fine dell'anno sono inoltre previsti* ***aMaze***, ***Iron Soldier 3*** *(ricordate Jaguar? Vedi foto),* ***Myst***, ***Monopoly***, ***Bust-A-Move 4*** *e nientemeno che* ***Speedball 2001****. Al momento i lettori DVD Nuon-compatibili esistono solo sul mercato americano. Per maggiori informazioni ti consigliamo di dare un'occhiata al sito www.nuon-tech.com.*

Q Ma è vero che il Sonic Team ha annunciato che svilupperà giochi per i sistemi Nintendo?

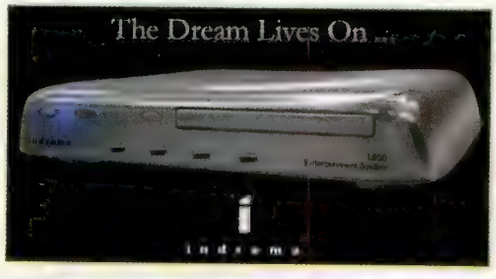
A *Sì. Al momento è stato annunciato solo* ***Phantasy Star Online Ver.2****. Per GBA il Sonic Team ha inoltre sviluppato* ***Chu Chu Rocket*** *(uscito al lancio dell'hand-held) ed è prossimo a rilasciare* ***Puyo Puyo*** *e* ***Sonic the Hedgehog Advance****.*

Q Rileggendo l'articolo in merito all'annuncio di GameCube su **OuterWorlds**74 trovo scritto che le memory card per la nuova console Nintendo hanno una capienza di 500K. Su internet leggo invece 4Mb. Come mai?

A *E' la stessa cosa. 4Mb equivalgono a 4096Kb (dove per "b", in minuscolo, si intende il bit, l'unità di misura binaria). Ora, dato che un 1 byte equivale ad 8 bit, 4096Kb equivalgono a 512KB (risultato di 4096:8), da cui derivano quei "500K" arrotondati da Nintendo e riportati da* ***Super Console*** *sul numero di ottobre (di regola quando non è specificato se si tratta di bit o byte si intende byte). Per farla breve, e per quel poco che può contare, la memory card di Nintendo è 16 volte più "piccola" della memory card per PS2 (la cui capienza è di 8Mbyte, vale a dire 8192K).*

Q Quale versione di PS2 è migliore fra la JAP e la USA? So perfettamente che dal punto di vista prestazionale sono identiche, ma mi riferisco all'integrità dei giochi - censure varie - ed alla lingua. Ogni volta che debbo acquistare una nuova console questo dubbio amletico si riaffaccia puntualmente. Ad esempio ho scelto di comprare un DC USA, ma per trovare i giochi è un vero supplizio; si trovano solo quelli PAL e JAP. A rigor di logica la versione USA della PS2 sarebbe la migliore per via della lingua - mi hanno detto che ha perfino il "Bios" in italiano - ma non riesco a sopportare le varie censure e "ritocchi" che per i motivi più assurdi le software house applicano sui giochi JAP. Vorrei sempre giocare con i giochi "originali" come sono stati concepiti dai programmatori, ma vorrei anche capirci qualcosa. In sostanza:
1. La versione JAP ha il "bios" anche in una lingua comprensibile?
2. I giochi JAP sono - o saranno - dotati di sottotitoli in inglese?
3. Se dovessi acquistare una console JAP e in seguito l'HDD con il relativo CD contenente i nuovi driver potrei usufruirne ugualmente nonostante gli ideogrammi?
4. Con la console JAP potrei usare l'HDD USA, ma soprattutto i nuovi driver in lingua occidentale, oppure anche il CD di aggiornamento è soggetto alle restrizioni del blocco territoriale?
5. I giochi USA sono di facile reperibilità anche in Italia o si ripeterà la situazione del Sega DC che ho sperimentato sulla mia pelle?
6. I giochi USA presentano ancora oggi censure e tagli vari rispetto alle versioni JAP, oppure la situazione è finalmente cambiata?

A *Considerate le tue pretese non so sinceramente cosa consigliarti. Pretendi la botte piena e la moglie ubriaca amico mio. Ciononostante risponderò alle tue domande lasciando a te l'onere di prendere la decisione finale:*
1. Sì. Inglese.
2. Dipende dal gioco e dalla casa. Quelli Namco sono quasi totalmente in inglese, quelli SquareSoft quasi sempre esclusivamente in giapponese, quelli Capcom un po' e un po' (nella versione nipponica di ***Onimusha****, per esempio, è possibile scegliere la lingua di parlato e sottotitoli fra le alternative giapponese e inglese)*
3. Considerato che il bios della console giapponese contempla la lingua inglese l'eventualità che la contempli anche il driver dell'HDD è decisamente alta.
4. Bella domanda. Faremo gli esperimenti del caso quando avremo la periferica in pugno.
5. Si trovano, si trovano.
6. Macché, non è cambiato nulla. Come avrai sicuramente (?) letto nella recensione di ***Onimusha*** *(JAP) pubblicata su* ***Super Console*** *79 - per l'esattezza nellà prima didascalia in alto a pagina 43 - l'action/adventure capcomiano si autocensurava selezionando il parlato in inglese.*



Feedback: aavecone@usa.net

IL GRAFICO

Parte 4: Il Motion Capture – Sistemi di capture ottico

Dopo aver analizzato il Motion Capture di tipo magnetico, basato su sensori in grado di percepire le variazioni di un campo di forze, questo mese ci occuperemo dei sistemi Ottici ed Alternativi. Si tratta di tecniche altrettanto valide, dedicate a situazioni operative di diverso tipo e dimensione. Il Motion Capture ottico è più adatto alla digitalizzazione di movimenti che si svolgono in un'area estesa o con un numero considerevole di attori e protagonisti. La tecnica in questione consente di liberare i Motion Capture Actors da ingombranti cavi o sensori magnetici che ne limiterebbero il movimento. I sistemi alternativi sono invece dei dispositivi che consentono di digitalizzare il movimento o le posture di soggetti reali utilizzando tecniche che differiscono dal Motion Capture convenzionale.

I SISTEMI DI MOTION CAPTURE OTTICO

I sistemi di motion capture ottico godono di una diffusione meno capillare rispetto alla controparte magnetica. Ciò è dovuto a fattori come gli alti costi e la complessa gestione del processo di cattura. Tali sistemi sono basati su una serie di sensori, costituiti da semplici sferette ricoperte di pellicola riflettente, la cui posizione è rilevata da una o più camere digitali ad alta velocità. Il numero di camere dipende dal tipo di lavoro che si desidera realizzare. Un capture facciale richiederà l'utilizzo di una sola camera fissa, mentre per una scena complessa sarà necessario l'impiego anche di più di sei macchine da presa. Uno dei fattori critici del Motion Capture ottico è la gestione del contrasto, che deve essere elevatissimo per ottenere risultati ottimali. A tale scopo è possibile dotare ogni camera di un generatore di raggi infrarossi collegati ad un elaboratore. Sarà così possibile generare un'immagine digitale ad alto contrasto relativa alla posizione dei sensori rispetto all'elaboratore. Il processo di cattura è preceduto dalla cosiddetta sessione di calibrazione, in cui l'elaboratore memorizza la posizione statica dei sensori coinvolti nel movimento. Così facendo sarà possibile calcolare, fotogramma per fotogramma, le differenze posizionali dei sensori rispetto all'istante di calibrazione. Già dalla prima fase del lavoro è possibile apprezzare le caratteristiche peculiari del motion capture ottico. L'assenza di fili, cavi o propaggini consentono di eseguire agevolmente movimenti anche molto complessi ed articolati in aree molto ampie. Se i sistemi magnetici sono ingombranti e limitati da un'area ridotta di azione, i sistemi ottici, pur risultando in generale meno pratici, consentono di superare tale limitazione. Vediamo come trasformare un filmato ad alto contrasto, ma bidimensionale, in una serie di coordinate 3D adatte all'animazione di modelli tridimensionali. Dopo aver eseguito la sessione di ripresa, gli operatori avranno a disposizione una serie di filmati digitali contenenti la posizione dei sensori. Per trasformare tali immagini in dati validi per l'animazione, ovvero coordinate in uno spazio a tre dimensioni, è necessario un procedimento detto Tracking. Si tratta di una serie di procedure che consentono di ricostruire il movimento di un oggetto digitale su schermo. Il Tracking è molto utilizzato nell'animazione digitale, poiché consente di sostituire o integrare degli oggetti in movimento sullo schermo (reali o in computer grafica) con elementi o parti aggiuntive. Un'evoluzione importante di tale tecnica è il Camera Tracking (detto anche Matchmoving). Si tratta della tecnica utilizzata per aggiungere o inserire elementi virtuali in una scena reale ricostruendo, a partire da una ripresa bidimensionale, il movimento in 3D della camera. Si tratta di una tecnica a dir poco eccezionale, che consente di ottenere risultati difficilmente ipotizzabili fino a poco tempo fa. Ogni film, spot pubblicitario o animazione che includa almeno un elemento virtuale in una scena reale è realizzato mediante tecniche di Matchmoving. Ciò avviene mediante sofisticati algoritmi di calcolo basati sul tracking semplice di un certo numero di elementi su schermo. Il risultato di tutto ciò consiste nelle precise curve di movimento 3D della camera virtuale, utilizzabili per riprendere con perfetto sincronismo gli elementi in computer grafica che saranno inseriti nelle immagini dal vivo.

Per quanto riguarda il capture ottico, il processo di tracking avviene mediante coppie di camere che riprendono la stessa scena. Utilizzando una procedura detta Triangolazione sarà possibile ricreare la posizione ed il movimento dei sensori nello spazio 3D. Così come avviene per il Matchmoving, il procedimento di tracking è irto di problemi e difficoltà. Fattori come, ad esempio, il passaggio di un sensore alle spalle di un personaggio, dei colpi indesiderati di luce (riconosciuti come sensori) e dati poco puliti possono complicare notevolmente il processo di tracking. Il motion capture ottico richiede un consistente lavoro di post produzione, superiore come quantità e complessità rispetto all'analogo procedimento relativo ai sistemi magnetici. I tempi di post produzione possono essere anche molto lunghi nel caso sia richiesta una grossa precisione grafica o in caso di difetti o impurità dei dati. Può essere necessaria, infatti, anche più di una giornata di lavoro e di calcolo per ogni minuto di animazione, ed utilizzando operatori esperti. A differenza di ciò che avviene con il capture magnetico, il procedimento di tracking è tutt'altro che automatico. E' richiesta, infatti, una certa perizia per ottenere risultati ottimali, rendendo talvolta necessario l'impiego simultaneo di più operatori. Animazioni limitate in estensione e tempo sono gestibili con relativa semplicità, mentre sequenze molto lunghe e con numerose interazioni tra attori ed oggetti possono riservare inattese e costose sorprese. E' importante ricordare che una giornata di motion capture può costare anche diversi milioni fra troupe ed apparecchiature di ripresa, quindi è necessario ottimizzare le risorse disponibili.

Uno dei principali vantaggi che derivano dall'uso del motion capture ottico è la mancanza di un limite per il numero di sensori. Ciò consente di digitalizzare movimenti articolati di soggetti complessi come animali, guerrieri con armi e macchine ricche di propaggini. Per una figura umana sono in generale necessari una trentina di sensori, se si esclude il capture facciale, incollati direttamente sulla pelle o su una tuta scura in modo da aumentare il contrasto. Si tratta di sensori molto piccoli, che non appesantiscono o complicano il movimento. Così come avviene per il capture magnetico, è consigliabile apporre tali sensori su zone critiche del movimento come gomiti, avambracci, ginocchia e fianchi. Ciò dipende ovviamente dal tipo di movimento da catturare. A differenza dei sistemi più recenti di capture magnetico, che registrano anche la rotazione dei sensori, per catturare una rotazione sono necessari due sensori posti agli estremi del diametro dell'arto o della propaggine da tracciare.

In un sistema ottico, il numero di sensori può essere anche molto elevato. Essi non sono che economiche sferette di plastica ricoperte di materiale riflettente. Tali sensori, detti Markers, sono elementi del tutto passivi, cioè privi di ogni attività elettrica o meccanica. Nei sistemi magnetici, invece, i sensori hanno un ruolo attivo, essendo costituiti da sensibili rilevatori di campo e posizione. Inoltre, un altro considerevole elemento a favore del sistema ottico è l'altissima frequenza di campionamento, che può arrivare sino a 250 campionamenti al secondo. Tale caratteristica consente di catturare la posizione di elementi che si muovono a grande velocità, come la racchetta di un tennista o la mano di un lanciatore di baseball.

Tra i lati negativi del sistema ottico spicca il fattore costi, non ammortizzabile come avviene per i sistemi magnetici, aspetto che restringe l'uso di tale dispositivo a produzioni ad alto budget. I sistemi ottici soffrono anche di una certa sensibilità alla luce ed a riflessioni casuali di specchi e vetri, che possono falsare i rilevamenti. Tali sistemi sono soggetti, come abbiamo visto, anche al rischio di occlusione, ovvero alla scomparsa di uno o più sensori dovuta al passaggio dietro ad elementi opachi. Oltre al lungo tempo di post produzione, che abbiamo già analizzato, è importante ricordare che la maggior parte dei sistemi ottici non opera in tempo reale. Una volta eseguita la ripresa, non è subito possibile riscontrare al momento se essa risulta valida o meno. Una volta elaborati i dati, può essere necessario ripetere l'intera sessione in caso di imprevisti. Ciò può comportare costi considerevoli. Situazioni comuni come lo spostamento involontario del treppiede di una camera durante il capture può causare contrattempi fastidiosi. Si tratta di un inconveniente frequente quando si lavora, ad esempio, su terreni accidentati. Inoltre, i risultati ottenibili con i sistemi di cattura ottica dipendono strettamente dal procedimento di calibrazione. Un piccolo errore di misura nella fase iniziale potrebbe compromettere l'intera sessione. Tali inconvenienti evidenziano il target high end del capture ottico. Una produzione multimilionaria (come lo splendido **Onimusha** di Capcom) può ammortizzare in modo agevole eventuali sessioni "riparatrici", che sarebbero fatali per progetti dal budget limitato.

I SISTEMI ALTERENATIVI

Esistono anche i cosiddetti sistemi alternativi, ovvero basati su tecniche che differiscono dal motion capture convenzionale. Tra di essi ricordiamo i Digital Poseable Mannequins (Manichini Digitali Posizionabili) come il celebre "The Monkey" prodotto dalla Digital Image Design. Si tratta di una figura umanoide dotata di sensori posti alle giunture che consentono di catturarne posture e movimenti. Per ottenere un'animazione valida, gli animatori devono eseguire un pesante lavoro di posizionamento ed animazione del manichino, che potrebbe essere insostenibile per operatori che non provengano dal mondo della stop motion. Per gestire l'animazione di più soggetti in relazione fra loro sono necessari più dispositivi, in modo da poter animare le giunture di conseguenza. Tra i maggiori limiti di tale sistema, oltre alla necessità di uno o più artisti esperti di stop motion, si segnala la necessità di eseguire manualmente il posizionamento del manichino, il costo elevato e l'impossibilità di acquisire la posizione assoluta di arti e del corpo, essendo i sensori limitati alla rilevazione del movimento delle giunture.

NEXT MONTH

Nel prossimo numero inizieremo l'analisi della figura del Musicista. Scopriremo le tecniche per creare i suoni, musiche e gli effetti digitali che siamo abituati ad ascoltare nei videogiochi. Inizieremo dalle tecniche usate agli albori dell'entertainment videoludico fino agli avanzatissimi sistemi digitali che hanno consentito capolavori sonori come **The Bouncer** (in Dolby Digital 5.1) e **Gran Turismo 3**.

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

di sergio**cangialosi**

Strade Perdute

(Lost Highway, USA 1997)

Il citofono di un candido ed anonimo villino di Los Angeles incomincia a gracchiare più volte in attesa di risposta. Il suo è un suonò disturbante, da corto elettrico, che incute timore e a cui non vorresti rispondere. Fred Madison, sassofonista jazz di professione, alza la cornetta e alla più semplice delle domande una voce sconosciuta, ma stranamente familiare, risponde: "*Dick Laurent è morto*". E poi il silenzio. "*Ma chi c... è Dick Laurent?*" si chiede il nostro.

Mattino presto, stessa villa: Renee, moglie del sassofonista, femme fatale d'altri tempi, per la quale ogni uomo ha il diritto di essere geloso (o di uccidere?), apre la porta di casa per prendere la posta. Azione ordinaria e alquanto banale se non fosse per uno strano pacco anonimo, poggiato lì, qualche gradino più in basso. Dentro vi è un videotape che i due coniugi, incuriositi, decidono di guardare. Il filmato mostra l'esterno della loro casa. L'immagine pian piano tende ad ingrandirsi come se la persona dietro la telecamera stesse avvicinandosi. Ora la ripresa si sposta dentro casa, lungo il corridoio, fino ad inquadrare i due che dormono ignari in camera da letto. Il filmato si interrompe bruscamente lasciando i due protagonisti nell'angoscia. Il giorno dopo Renee verrà trovata morta, orribilmente mutilata in camera da letto, e il marito accanto a lei sanguinante con un coltello in mano. Dichiaratosi innocente, Fred verrà comunque condotto in cella in attesa dell'esecuzione della condanna a morte. Esecuzione che però non avrà luogo perché il giorno dopo Fred avrà un'altro volto... ovvero quello di Pete Dayton (?).

È arduo cogliere in questo film un unico significato, o meglio, se ne possono trovare molti: può essere ad esempio interpretato come una storia di gelosia finita in tragedia o come fuga psicogena di uno schizofrenico, dipende dall'occhio dello spettatore. Perché il cinema di Lynch, sin dai tempi di *Eraserhead*, è fatto di atmosfere, sensazioni ed emozioni forti, ancestrali, da tempo cancellate dalla mente, ma che scivolano sulla pelle insinuandosi nel cervello per divenire difficilmente eliminabili. Inoltre vi è la collaborazione dello scrittore Barry Gifford alla stesura della sceneggiatura (il suo coinvolgimento, in questo progetto, non passa certo inosservato). Regista e sceneggiatore si "innamorarono" ai tempi di *Cuore Selvaggio*, quando Lynch decise di trarre un film dall'omonimo libro di Gifford e di farlo suo. Da allora i due hanno collaborato alla lavorazione di alcuni episodi televisivi per la serie *Hotel Room* consolidando un rapporto artisticamente molto produttivo.

Dal punto di vista tecnico, lo splendido formato 2.35:1 mostra un'immagine video dalla qualità abbastanza buona non priva però di qualche piccolo graffio e sporcizia che non rovina comunque la visione del film. L'audio in DD 5.1 svolge egregiamente il proprio compito ed evidenzia superlativamente la potenza del subwoofer durante i mitici pezzi suonati dai Rammstein. Oltre alle note biografiche degli attori e di Lynch, sono disponibili interviste al cast e al regista nonché sequenze amatoriali girate durante la lavorazione del film (tutte rigorosamente provviste di sottotitoli).

Rispetto alle sue prime produzioni, Cecchi Gori Home Video ha indubbiamente compiuto passi da gigante nella fase di authoring dei DVD: ci troviamo infatti al cospetto di un prodotto di alta qualità, curato nei più piccoli dettagli (come il menù animato e la selezione scena in movimento). Considerato inoltre che a livello mondiale sinora non esisteva alcuna edizione su supporto digitale del film di Lynch (fatta eccezione per quella tedesca) è da lodare l'impegno degli autori nella ricerca di materiale aggiuntivo, di sicuro interesse per tutti i fan del regista e non. Che dire... se ne consiglia vivamente l'acquisto!

Scheda artistica:

Regia
David Lynch
Sceneggiatura
David Lynch, Barry Gifford
Interpreti principali
Bill Pullman (Fred Madison), Patricia Arquette (Renee Madison/Alice Wakefield), Balthazar Getty (Pete Dayton), Robert Blake (l'uomo misterioso), Robert Loggia (Mr. Eddy/Dick Laurent)
Prodotto da
CiBy 2000, Lost Highway Productions

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Ing (DD 2.0)
Sottotitoli	Ita, Ita (per non udenti)
Contenuti speciali	Outakes, interviste a cast e regista
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Cecchi Gori Home Video
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	L.34.900

Glossario

Formati video

Il problema del formato video nasce dal fatto che i film vengono girati in cinemascope, un formato che offre alla ripresa una maggiore lunghezza in orizzontale. Il rapporto dell'immagine cinematografica originale è quindi di 2.35:1 (dove 2.35 indica la lunghezza della base e uno quello dell'altezza). Quando però l'immagine viene trasmessa su un più comune televisore dal rapporto di 1.33:1 (altrimenti detto 4:3) è necessario apportare alcune modifiche per evitare di tagliarne giocoforza i lati. Nel caso specifico, il DVD funge da vera sorgente anamorfica riportando l'immagine ad una corretta proporzione applicando barre nere sul lato inferiore e superiore dello schermo. Questo non avviene se si è un fortunati possessori di televisori dal rapporto di 16:9, meglio noti come Widescreen.

Formati audio

Un disco DVD video può contenere sino a otto canali audio distinti riproducibili contemporaneamente. Ciò permette di arricchire l'esperienza audio di maggiore tridimensionalità grazie all'impiego di un maggior numero di fonti sonore. Il numero in questione dipende dal tipo di formato audio: quelli più comuni sono il Dolby Digital (DD) e il più recente DTS. Il sistema Dolby Digital (conosciuto anche con il termine AC-3) può essere composto da 2 a 5.1 canali (leggi più semplicemente casse) dove il ".1" è riferito al subwoofer dell'impianto che riproduce gli effetti a bassa frequenza. Il Digital Theater Systems (DTS), invece, è un formato di codifica audio di qualità superiore a quella del Dolby Digital. Necessita di un decoder esterno.

Supporto

Esistono diversi modelli di Digital Versatile Disc che, in base alla loro struttura, possono contenere più o meno dati. Il più comune è il DVD 5 (singolo lato/singolo strato), dalla capienza di 4.37 gigabytes (4.7 miliardi di byte) pari ad oltre due ore di video; quindi il DVD 9 (singolo lato/doppio strato) da 7.95 gigabytes per quattro ore di video, e infine il più capiente DVD 10 (doppio lato/singolo strato) da ben 8.74 gigabytes per oltre quattro ore e mezza di video. In commercio esistono supporti più capienti (come il DVD 14 e il DVD 18), ma i loro elevati costi di produzione ne frenano attualmente l'impiego nel campo dell'home video. Per la cronaca, un'ora di film di media qualità occupa circa 2 gigabytes.

>>incoming

MOVIE*news*

Bruiser: ovvero come ci si sente a perdere la faccia. E' stata presentata all'ultimo Fantafestival romano l'ennesima opera cinematografica di George A. Romero in cui il regista propone una caustica riflessione sul patinato rampantismo d'oltreoceano e più in generale sulla mai sopita problematica della ricerca di una identità. I riferimenti più evidenti sono tanto al fantasma dell'opera (l'uomo senza volto si cela dietro un ulteriore non volto, e proprio nella sua non identità trova un modo per riscattarsi), quanto alla tematica della rivalsa sui propri persecutori, presente dal Conte di Montecristo in poi in innumerevoli opere letterarie e cinematografiche. Il film risulta godibile e si fa apprezzare soprattutto nel fantasmagorico finale. Da segnalare la presenza nella parte di se stessi dello storico gruppo punk dei Misfits.

Esce il 20 luglio in Giappone l'ultimo lungometraggio del famigerato Studio Ghibli ad opera del maestro Hayao Miyazaki (sceneggiatore oltre che regista) che sente di consigliare questo film "*a tutte le persone che hanno avuto dieci anni, e a tutte quelle che ancora non li hanno compiuti*".
La storia di **Sen to Chihiro no Kamikakushi** (*Spirited away*, il titolo occidentale) narra un'avventura fantastica dai tratti squisitamente nipponici, che vede la piccola protagonista di dieci anni incominciare la propria avventura nel Giappone dei nostri giorni per finire in qualcosa di molto differente. Per la piccola Chihiro e la sua famiglia in viaggio per il Paese del Sol Levante, il passaggio per un tunnel misterioso conduce in una città fantasma, abitata da divinità e da mostri, e governata dalla temibile strega Yubaba. I genitori della piccola protagonista verranno tramutati in maiali (è ben nota la simpatia di Miyazaki per questo animale) mentre lei, per salvarli, sarà costretta a lavorare nella sauna della strega. Qui incontrerà personaggi differenti e misteriosi, alcuni dei quali si dimostreranno alleati e cercheranno di salvarla.

Memento

(Id., USA 2000*)*

Si può raccontare un giallo partendo dalla scena del delitto? Ovviamente sì come ben sanno gli appassionati di Agatha Christie. Chi è Lenny? Chi è l'uomo che uccide all'inizio del film, in una scena girata in reverse? E' quello che cerca di raccontarci il regista proponendoci una costruzione insolita ma affascinante, ovverosia un flashback progressivo inframmezzato da un prologo strutturato linearmente. Di Lenny conosciamo la sindrome che lo affligge (perdita della memoria breve) ed un accenno del suo passato, passato che continua a tormentarlo. Unico ricordo rimastogli è l'assassinio di sua moglie, unica passione a muoverlo l'odio verso l'assassino, unica ragione di vita la smania di trovarlo ed ucciderlo. Il passato, i ricordi, possono atterrirci se non siamo in grado di esserne padroni, padroni anche di mutarli, come affermano gli psicanalisti, pur di mantenere una coerenza nel nostro microuniverso; ecco perché il memento (ricordo) il più delle volte è menzione (inganno). Ma di cosa è fatta la nostra vita se non di ricordi (passati), speranze (future) e soprattutto illusioni? Cosa sarebbe la nostra vita se non avessimo la capacità di trasmettere prima di tutto a noi stessi una vaga idea d'identità? A questi interrogativi Nolan cerca di dare non una risposta, ma un'interpretazione, e riesce a darla cogliendo appieno un registro stilistico consono alla storia. Il film riesce ad avvincere ed a convincere lasciando allo spettatore il compito di ricostruire la vicenda, ma riservando sorprese fino in fondo. Senza dubbio buone le prove d'attore (come quasi sempre accade in film dal cast ridotto all'osso). Anche il regista dimostra di poter dire la sua con una prestazione linda e (a dispetto della trama) lineare. La meccanica del film fa infatti confluire prologo ed epilogo verso un momento cruciale, seguendo un flusso spiroidale.

Ma al di là dei paroloni, il film merita la visione non fosse altro che per potersene fare un'idea personale. Le unità aristoteliche vengono spezzettate e ricomposte in un mosaico che sconcerta nelle sue rivelazioni finali, non mancando di porre allo spettatore un costante interrogativo sul "prima". Se quello che vi aspettate è un film girato al contrario rimarrete delusi, se invece state cercando un film che si scosti dai canoni classici del cinema mainstream (quantomeno nella costruzione temporale) siete sulla strada giusta.

Scheda artistica:

Regia
Christopher Nolan
Sceneggiatura
Guy Pearce (Leonard Shelby), Carrie-Anne Moss (Natalie), Joe Pantoliano (Teddy)
Prodotto da
I Remember Productions, Newmarket Capital Group, Team Todd

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Ing (DD 2.0)
Sottotitoli	Ita, Ita (per non udenti)
Contenuti speciali	Nessuno (per la versione noleggio)
Supporto	DVD 5
Distribuito da	CDE, 20th Century Fox Home Entertainment
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	Versione noleggio

La qualità audio/video è su livelli qualitativi molto alti, grazie evidentemente alla freschezza della pellicola oltre che all'ottimo processo di authoring. L'edizione su DVD visionata è quella destinata solo al noleggio. Questa vede infatti oscurate le possibilità di accedere ai materiali extra (speciale *Memento*, interviste, backstage) che comunque saranno disponibili per la non ancora annunciata versione in vendita. Per chi non avesse pazienza sono già disponibili sul mercato parallelo le edizioni spagnole, francesi e belghe del film.

Paolo Giannace

L'Esorcista - versione integrale

(The Exorcist: The Version You Haven't Seen Yet, USA 2000*)*

Iraq del sud: l'anziano Padre Merrin supervisiona gli scavi di un sito archeologico dove rinviene una piccola statuetta dalle sembianze poco rassicuranti del demone Pazuzu. Sarà un presagio di sventura per il prete e per il resto dell'umanità.

"*Priest frees Mt. Rainier boy reported held in devil's grip*" (trad. Prete salva il ragazzo di Mt. Rainier finito nelle grinfie del diavolo), questo il titolo dell'articolo del Washington Post che finì sotto gli occhi dell'allora studente William Peter Blatty intento a prendere i voti ecclesiastici. Venti anni dopo Blatty decise di trarne spunto per un libro a metà tra il saggio scientifico e il romanzo horror. Titolo: The Exorcist. Nel romanzo venivano materializzate le inquietudini e le paure della gente a cavallo degli anni settanta in piena contestazione giovanile. Pochi anni dopo Blatty scriverà anche la sceneggiatura dell'omonimo film diretto dal talentuoso William Friedkin, giovane proveniente dai documentari e dalla regia di un capolavoro come *Il braccio violento della legge*. Quando nel '75 uscì in Italia, il film, oltre a provocare svenimenti e secondo alcune leggende metropolitane aborti spontanei, portò una parte della critica politicizzata ad etichettarlo come film reazionario e filoclericale (in Tunisia ne è stata per lungo tempo vietata la proiezione). Ciononostante *L'Esorcista* era ed è ancora una pietra miliare del genere horror/satanico, di cui ne fu peraltro il precursore.

Se dovessimo stilare una classifica dei film in base ai loro remake, alle loro parodie e\o citazioni, scherzose o meno, indubbiamente *L'Esorcista* ne starebbe ai vertici. Al di là dei due sequel *L'Esorcista II l'Eretico* ('77) di John Boorman e *L'Esorcista III* ('90) diretto dallo stesso Blatty, vanno segnalati i più dissacratori *Riposseduta* ('90) di Bob Logan con Linda Blair nella parodia di se stessa ed infine il cult nostrano, tuttora ossannato da una nutrita schiera di seguaci e riproposto sul grande schermo all'ultimo Fantafestival, *L'Esorciccio* ('75) di Ciccio Ingrassia. Il film di Friedkin è ovviamente consigliato a un pubblico non troppo impressionabile poichè conserva ancora, a distanza di anni, la carica shockante originaria.

Ad un quarto di secolo dalla prima de *L'esorcista*, Warner ha celebrato il suo anniversario lo scorso Natale (in Italia) con la ridistribuzione cinematografica della pellicola, caratterizzata dall'aggiunta di alcune sequenze inizialmente tagliate dal montaggio finale. Oggi chiude le celebrazioni con

Scheda artistica:

Regia
William Friedkin
Sceneggiatura
William Peter Blatty
Interpreti principali
Ellen Burstyn (Chris MacNeil), Max von Sydow (Padre Lankester Merrin), Lee J. Cobb (Tenente William Kinderman), Jason Miller (Padre Damien Karras), Linda Blair (Regan MacNeil)
Prodotto da
Hoya Productions, Warner Bros

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1 EX), Ing (DD 5.1 EX), Ing (DD 2.0)
Sottotitoli	Ing, Ita, Isl, Fin, Bul, Rum, Arb, Ita (per non udenti), Ing (per non udenti)
Contenuti speciali	Commento regista, trailer cinematografici, televisivi e radiofonici
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Warner Bros Home Video
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	L.42.000

quest(edizione italiana su DVD rimasterizzata con audio Dolby Digital 5.1 EX. Dal punto di vista dei contenuti speciali risulta inconcepibile come Warner Home Video non abbia accluso nell'unico contenuto extra di valore - il commento audio del regista - alcun tipo di sottotitolo, vanificandone, per chi non conoscesse alla perfezione l'inglese parlato, il suo indubbio interesse.

DVD*news*

E' uscito il 30 luglio per l'etichetta inglese TartanVideo il seguito del cult horror nipponico di Hideo Nakata **Ring 2**. La protagonista del primo capitolo della saga, la giornalista Mai Takano, continuerà la propria indagine al fine di svelare il mistero del letale videotape, sempre seguita dallo sguardo ectoplasmatico della terrificante Sadako. Le caratteristiche del DVD sono simili a quelle del predecessore: traccia audio originale giapponese in DD 2.0, sottotitoli in inglese, filmografie e articoli vari. Si spera che quest'edizione, al contrario della precedente, attinga ad un master video più pulito.

È prevista per il 25 settembre l'edizione speciale Regione 1 del DVD di **Citizen Kane Collector's Edition** (*Quarto Potere*). Il film di Orson Welles, considerato uno dei capolavori della storia del cinema, è stato rimasterizzato con cura, sia dal punto di vista audio che video, negli studios di Warner Home Video dopo un lavoro meticoloso durato ben tre anni. Warner sembra infatti aver usato molte risorse per la riuscita di quest'edizione speciale composta da due dischi. Al di là del film, il primo contiene i due commenti audio del critico Roger Ebert e del cineasta e biografo di Welles, Peter Bogdanovich. Una ricca galleria di storyboards, rare foto di produzione e il trailer cinematografico originale concludono gli extra del primo DVD. Il secondo disco contiene un documentario (della durata di ben due ore!) intitolato *The Battle Over Citizen Kane*, con interviste ad Orson Welles ed al resto del cast.

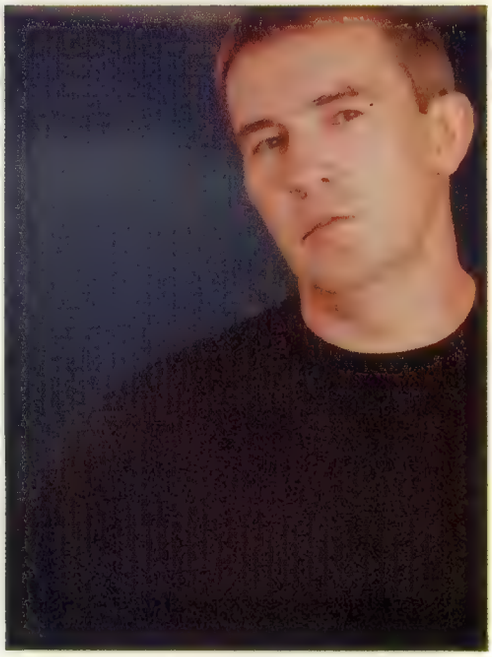
Per tutti gli amanti della cinematografia cinese, d'azione e non, la casa editrice inglese **Hong Kong Legends** (www.hongkonglegends.co.uk) ha sfornato in questi ultimi mesi prodotti di indubbio interesse artistico. Questi DVD (tra i quali citiamo i due capitoli di *Once Upon A Time In China* e *Legend Of The Drunken Master*) oltre ad offrire una quasi sempre elevata qualità audio/video, spesso sono arricchiti da contenuti extra molto interessanti (come interviste sui set e commenti audio) che dimostrano un interesse particolare da parte della produzione verso la cinematografia orientale, purtroppo il più delle volte snobbata qui in Italia.

OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

ha collaborato: massimo**rovatti**

One-on-One con Sandy Duncan



Sebbene **Super Console** sia una rivista PlayStation-centrica, è fuori di dubbio che la console war all'orizzonte coinvolgerà, volenti o nolenti, tutti gli utenti PS2 e un'occhiata all'offerta di Xbox e GameCube è quantomeno doverosa in questo senso. In occasione dell'E3 di Los Angeles, **Super Console** ha avuto quindi l'occasione di scambiare quattro chiacchiere con Sandy Duncan, vicepresidente europeo della divisione Xbox di Microsoft. Ecco quanto è emerso...

Super Console: Partiamo occupandoci di uno dei punti chiave nel futuro di Xbox ovvero il supporto delle terze parti. Si è discusso molto in passato delle case giapponesi e di quelle americane, ma com'è la situazione per quanto riguarda i publisher europei?
Sandy Duncan: Direi che praticamente tutte le case europee vogliono sviluppare per Xbox. Tutte le persone con cui abbiamo parlato nei mesi passati vedono la nostra console come una grossa opportunità per il proprio futuro: a dire il vero non mi ricordo un singolo sviluppatore che non sia già al lavoro su almeno un titolo per Xbox. Uno dei problemi che abbiamo avuto a questo proposito riguarda il lancio della console: avendo posticipato l'uscita della console a inizio 2002, ci siamo dovuti interrogare su quanti titoli avere al lancio. Vi posso già dire che molti di questi verranno proprio da publisher europei, nomi scontati come Ubi Soft, Infogrames, Cryo, Titus, Eidos... Gli sviluppatori del nostro continente sono tutti al lavoro su titoli Xbox davvero notevoli. Inoltre dando un'occhiata alla line-up Microsoft, potete facilmente vedere come diversi titoli first party, come quello di Bizarre Creations, siano in fase di sviluppo in Europa, e quando parlo di Europa non intendo solo "in Inghilterra".

SC: E' scontato che per il lancio di Xbox nel nostro continente prestiate particolare attenzione ai gusti differenti dei giocatori europei rispetto ai loro colleghi americani e giapponesi: quali titoli vede particolarmente indicati per l'utenza europea?
SD: Ovviamente tutte le simulazioni calcistiche. Il bello è che uno dei titoli di punta in questo senso, **FIFA Soccer**, viene sviluppato a Vancouver (*ride*). Anche Eidos ha presentato la settimana scorsa la prima conversione su console di **Championship Manager**, titolo che su PC ha battuto ogni record di vendita in Inghilterra. Inoltre tutti i titoli di guida sono particolarmente indicati per il mercato europeo. Avendo già citato **FIFA** non vorrei focalizzare l'attenzione su un unico publisher, ma devo dire che **F1 2001** di Electronic Arts sembra veramente fantastico. Per riassumere la questione, direi che dando un'occhiata alla line-up del lancio europeo di Xbox, di cui parleremo nei minimi dettagli all'inizio di settembre, più della metà dei titoli, pur non essendo esclusivi per il mercato europeo, sono particolarmente indicati per i videogiocatori del nostro continente.

SC: Dovremo quindi aspettare settembre per avere maggiori informazioni circa il lancio europeo?
SD: A settembre saprete tutto: prezzo, numero di unità disponibili, titoli al lancio... Dovendo anticipare qualcosa posso solo dire che l'uscita di Xbox nel nostro continente avverrà con ogni probabilità a marzo 2002. Ovviamente stiamo già organizzandoci per quella data: il lavoro da fare è enorme e molti aspetti, come il rapporto coi negozianti, vanno curati con mesi e mesi d'anticipo. Parliamoci chiaro: la stagione natalizia, da un punto di vista logistico, per un negoziante inizia ad agosto. E noi vogliamo arrivare a marzo estremamente organizzati.

> "**GT3** non è male, ma credo che, parlando di giochi, PlayStation2 sia un'incredibile delusione."

SC: Inutile chiedere se pensate di portare nei negozi un numero di macchine sufficiente per accontentare tutte le richieste...
SD: Vi diremo tutto a settembre. Ma il vantaggio grosso che abbiamo è quello di possedere una fabbrica in Ungheria: la stragrande maggioranza di Xbox prodotti per il lancio europeo verrà proprio da quella fabbrica. A voler essere sinceri, la fabbrica ungherese potrebbe produrre anche console per gli altri continenti, ma la ragione per cui l'abbiamo costruita è il mercato europeo, che teniamo in enorme considerazione. E il rispetto per il pubblico europeo è la ragione primaria per cui abbiamo deciso di posticipare il lancio al 2002. Abbiamo imparato molto dagli errori di Sony: il lancio di PlayStation2 è stato incredibilmente deludente. Deludente per tutti: gli utenti, i negozianti, i publisher... Sono tutti adirati per gli scarsi risultati di vendite in questi mesi. Ci sono un paio di errori di Sony che non voglio assolutamente ripetere nel lancio europeo di Xbox: uno di questi è il day one disastroso di PlayStation2. Sony avrebbe dovuto consegnare ai negozi il triplo delle macchine che sono realmente arrivate sugli scaffali. Il lancio è stato di 300.000 macchine, se non ricordo male: non abbastanza per il mercato europeo. L'Europa è un mercato unico: non si tratta solo di lanciare la console in Inghilterra, Germania, Francia, Spagna ed Italia, e buonanotte, ma bisogna occuparsi di tutte le nazioni del nostro continente. Ancora più importante del day one è comunque il fatto di avere un rifornimento costante di macchine ogni settimana: non mi sembra il massimo per un utente entrare, per esempio, in un Mondadori Center per chiedere un Xbox e sentirsi dire "torna fra due mesi". Non va bene. Non va bene per il videogioco in generale. Certamente spero che il successo di Xbox sia tale che se il tizio di prima entra da Mondadori per chiedere la console si senta dire "le abbiamo finite", ma con ogni probabilità sentirà anche "torna venerdì e ne troverai una".
Tornando a bomba, per il lancio americano abbiamo annunciato la disponibilità di 600/800.000 macchine, che è due o tre volte quello che Sony ha fatto con PlayStation2. La stessa cosa accadrà in Europa. E non si tratta solo del day one: l'importante è rifornire costantemente i negozianti.

SC: Quindi non è preoccupato del posticipo nella data d'uscita della versione europea di Xbox? Perdere la stagione natalizia, lasciando il campo libero a PlayStation2, non è un problema?
SD: Marzo è ok. Non è un problema. Pensiamo a quanti hardcore gamer ci sono in Europa... A dire il vero non mi piace il termine "hardcore gamer"... Parliamo di "appassionati di videogiochi": molte di queste persone compreranno Xbox, a prescindere dal fatto che sia Natale o meno. Il lancio a marzo in questo senso è perfetto, poiché faremo un buon volume di vendite e potremo soddisfare tutte le richieste, mentre i casual gamer con ogni probabilità compreranno la console a Natale dell'anno prossimo. Non credo sia così importante la data di lancio di Xbox. Se fossimo usciti per Natale la nostra console sarebbe finita nelle mani sbagliate, persone che comprano la macchina per fare un regalo di Natale e a cui magari non frega niente dei videogiochi. Dal mio punto di vista, per i videogiocatori marzo è il periodo perfetto per il lancio di una console.

SC: Visto che i videogiocatori europei sono stati abituati abbastanza male in passato, cosa possiamo aspettarci dalla localizzazione dei titoli NTSC per Xbox?
SD: Xbox è differente da tutte le console presenti sul mercato. E' diverso dal punto di vista tecnologico. Non ci saranno "titoli PAL", come siamo stati abituati finora. Qualche publisher farà sicuramente degli aggiustamenti ai propri giochi per il mercato europeo, ma tecnicamente sarà la console a "occuparsi" della conversione: il chip grafico nVidia preprocessa la grafica a seconda dello standard televisivo, NTSC USA, NTSC J, PAL...

SC: Perciò non ci saranno rallentamenti di sorta? Il processo di localizzazione non comporterà differenze fra le versioni NTSC e PAL dei giochi?
SD: Quello dipende dai singoli publisher e dalla loro volontà di fare del lavoro extra nel caso vogliano che i propri giochi PAL supportino i 50 e i 60Hz. Diciamo che "tecnicamente" è possibile per un publisher lanciare lo stesso gioco in tutto il mondo senza il minimo sforzo. Ovviamente, come ho detto prima, molte case apporteranno comunque differenze alle versioni PAL dei loro titoli, fosse anche solo per tradurre il testo dei giochi o colorare il sangue di verde nei giochi destinati al mercato tedesco...

SC: E per quanto riguarda la pirateria? Le versioni PAL di molti giochi PlayStation2 giapponesi escono su DVD-Rom proprio per ovviare al problema...
SD: Ci sono due o tre tipi di protezione su ogni DVD per Xbox. Protezioni di cui preferiamo non parlare nel dettaglio, tant'è vero che nemmeno i publisher ne sono a conoscenza. Quello che posso dire è che ogni titolo Xbox uscirà su DVD 9, quindi a doppio strato, e le macchine in grado di copiare questi dischi costano diversi milioni di dollari. Un giorno ci saranno sicuramente masterizzatori da casa in grado di copiare DVD 9, ma oggi esiste solo la tecnologia per leggere simili DVD e non per "bruciarli". Inoltre il lettore di Xbox non sarà in grado di leggere CD masterizzati, cosa che, in tutta onestà, ha dei pro e contro, visto che non sarà possibile ad esempio leggere un file MP3 se non attingendo ad un'altra sorgente, come Internet, ma per sconfiggere la pirateria occorre accettare qualche compromesso. La pirateria è un vero disastro. Secondo sondaggi recenti, in alcune nazioni attualmente nove giochi su dieci fra quelli in circolazione sono copiati. Qualche tempo fa ero con un publisher in un pub, ovvero il luogo dov'è più facile trovare publisher e sviluppatori inglesi... (*ride*) Comunque, eravamo nella zona meno bella di Newcastle e questa persona mi ha detto *"se vai nel pub dall'altro lato della strada, il proprietario ti farà una copia di qualsiasi gioco tu voglia per 5 sterline"*. E stiamo parlando dell'Inghilterra, una nazione dove il fenomeno pirateria è tutto sommato sotto controllo.

SC: Quindi se i publisher sono all'oscuro di questi sistemi di protezione, sarà Microsoft ad occuparsi della duplicazione di tutto il software per Xbox, come fa SCEE tramite Sony Austria...
SD: I publisher non li conoscono e, per essere sinceri, nemmeno io sono al corrente di tutti i sistemi di protezione che verranno adottati. Quello che so è che useremo i DVD 9, Macrovision e una tecnica particolare grazie alla quale sarà necessario possedere un'apparecchiatura speciale per masterizzare i DVD Xbox.
Per questo motivo avremo una serie di "duplicatori autorizzati" che si occuperanno di realizzare tutto il software per la nostra console e a cui forniremo ovviamente il nostro supporto. Faremo di tutto per fermare la pirateria. Non vogliamo che Xbox venda solo perché fa funzionare giochi copiati. Non vogliamo nemmeno che venda perché fa andare i DVD-video. Vogliamo che venda per i videogiochi.

SC: A proposito di DVD-video, molti possessori di PlayStation2 PAL si sono lamentati del fatto di non poter vedere i film tramite il cavo SCART RGB. Come si comporterà Microsoft a questo proposito?
SD: Non ci saranno problemi di questo tipo. Sony ha adottato uno strano approccio, facendo un po' di pasticci con le uscite RGB, ma non vedo cosa c'entri la protezione contro le copie con l'uscita del segnale. Il Macrovision non creerà problemi su Xbox.

SC: Altro argomento scottante: il broadband in Europa...
SD: Parlare di banda larga in Europa è impossibile, visto che la situazione e la tempistica cambiano radicalmente di nazione in nazione. Credo che i giochi saranno un fattore trainante per la banda larga, in Italia come nel resto d'Europa. Multiplayer, giochi episodici, add-on... Se non ci saranno dei contenuti validi in questo senso, la banda larga non si diffonderà per magia. Visto che parliamo di online, mi preme sottolineare che Xbox non ha nulla a che vedere con la navigazione in Rete: con ogni probabilità non vedrete mai un browser sviluppato da terze parti per Xbox (*qui Duncan si riferisce chiaramente all'annuncio della release di una versione PlayStation2 di Netscape - ndr*). Non incoraggiamo nessuna casa a realizzare mouse, tastiera e periferiche simili per la nostra console. Xbox è centrato sui giochi. Quindi se non prevedessimo uno sviluppo, ad esempio, dei giochi episodici online non ci saremmo nemmeno concentrati sulla banda larga. Credo che tre o quattro mesi dopo l'uscita di Xbox in Europa avremo un sacco di servizi per la banda larga e i provider riusciranno a gestire efficacemente il broadband. E i giochi ne trarranno vantaggio immensamente.

SC: Parliamo di giochi allora. C'è qualche titolo che invidia alla concorrenza?
SD: **GT3** non è male, ma credo che, parlando di giochi, PlayStation2 sia un'incredibile delusione. Mi sono comprato due o tre giochi ultimamente: **Quake III Revolution** è essenzialmente **Quake III Arena** con una migliore IA, pressoché identico alla versione Dreamcast. E di **Star Wars Starfighter** preferisco persino evitare di parlare... Credo solo sia il peggior videogioco mai realizzato su *Guerre Stellari*. Gli sviluppatori stanno facendo un'estrema fatica a sfruttare la tecnologia di PlayStation2. Il sistema di Sony è tutto, tranne che una console di videogiochi, secondo il mio punto di vista. L'alleanza con AmericaOnline? Come puoi parlare di online se non hai nemmeno un hard disk nella console? Devi avere un'unità su cui salvare i dati: non puoi farlo su memory card. Non vorrei sembrare troppo critico con Sony perché mi sono divertito un sacco con PlayStation, ma penso che ora stiano avendo un sacco di problemi. In tutta onestà non resto sveglio la notte a preoccuparmi di cosa farà Sony. Penso che Nintendo sia un avversario molto più ostico: GameCube è senza dubbio più interessante di PlayStation2, ma Xbox è tecnicamente un gradino sopra entrambi. Però la tecnologia conta fino a un certo punto, sono i giochi che contano. E noi abbiamo giochi di qualità, diversi, divertenti e realistici. Saranno i giochi a fare la differenza nel mercato. E Xbox ha un sacco di esclusive. Secondo il mio punto di vista, praticamente ogni gioco per Xbox è un'esclusiva perché anche quando si parla di un titolo multipiattaforma, se gli sviluppatori sfruttano la console la versione Xbox sarà migliore delle altre. Lavoriamo un sacco per far sì che gli sviluppatori possano trarre vantaggio dalle potenzialità della nostra console. Quindi anche titoli come **Tony Hawk's Pro Skater 3**, **FIFA** o **F1** saranno migliori su Xbox. Abbiamo molta fiducia nella potenza di Xbox, come si può anche vedere dagli investimenti massicci che abbiamo fatto nello sviluppo di titoli first party. Non accade lo stesso con PlayStation2. Non vedrete mai un **Halo** o un **Amped** o un **Oddworld** su PS2. E non è una questione "politica". Non si possono fare. Guardate il caso di Oddworld Inhabitants: non riuscivano a realizzare il loro gioco su PlayStation2. Lorne Lanning all'ultimo E3 era letteralmente distrutto. Per me **Munch** era il titolo più interessante della fiera, persino più di **Metal Gear Solid 2**. E loro non riuscivano a farlo su PS2, quindi uscirà su Xbox.

> "Per me **Munch** era il titolo più interessante della fiera, persino più di **Metal Gear Solid 2**."

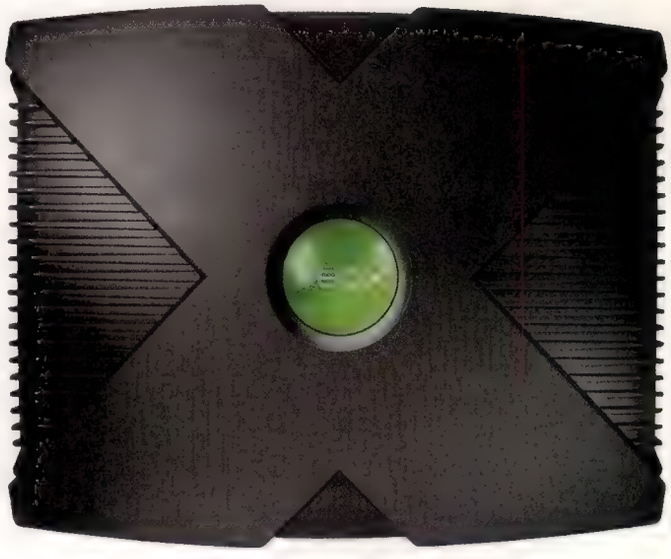
SC: Chiudiamo con l'argomento prezzo. Visto l'approccio particolarmente aggressivo di Microsoft in merito a Xbox, pensa sarà possibile abbassare il prezzo dei giochi in futuro?
SD: Hmmm... Credo si debba considerare il fatto che sviluppare giochi sta diventando sempre più costoso. Quanti milioni di dollari è costato **Shen Mue**, ad esempio? Una cifra ridicola. Lavorando sulla tecnologia odierna è davvero difficile abbattere i costi di sviluppo. L'unico modo vero per abbassare il prezzo dei giochi sarebbe quello di venderne quantità estremamente superiori di quanto accade oggi, ma con i livelli di pirateria a cui siamo adesso è pressoché impossibile.

SC: Microsoft prevede comunque di adottare fasce di prezzo differenti? In fondo di Shen Mue ce n'è uno solo e i costi di sviluppo di un titolo come Fusion Frenzy, ad esempio, sono infinitamente più bassi...
SD: Per quanto riguarda il lancio in Europa prevedo che tutti i giochi avranno il medesimo prezzo. Molto dipende anche dagli altri publisher. In futuro non escludiamo comunque di avere una linea di giochi a prezzo ridotto, come accade per i titoli Platinum di Sony. Ma per quanto riguarda il lancio non avremo giochi a prezzo budget, ma solo titoloni. Al momento non abbiamo ancora annunciato quanto costeranno i giochi Xbox in Europa, ma credo che ci allineeremo al prezzo a cui venivano venduti i titoli Dreamcast, sulle 40 sterline circa in Inghilterra.

SC: ...con la console a 299 sterline?
SD: Non mi strapperete niente prima di settembre (*ride*). Scherzi a parte, Xbox costerà 299 dollari negli USA. Credo che nello stabilire il prezzo per il mercato europeo seguiremo l'esempio di Sony con PlayStation2. Non so ancora se Microsoft parteciperà all'ECTS o organizzerà un evento come farà Nintendo con SpaceWorld, ma a inizio settembre comunicheremo tutto... State tranquilli.

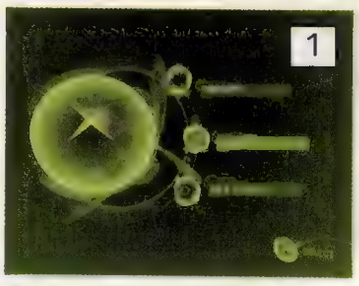
Aggiornamento Xbox

Mentre l'X-day per il mercato d'oltreoceano è stato fissato per l'8 novembre, ancora incerta è la data di lancio su suolo europeo. Alcune indiscrezioni non ancora ufficializzate, però, stimano per il 15 marzo l'esordio di Xbox nel mercato PAL. In questo modo, il lancio europeo andrebbe a coincidere con quello latino americano, confermato per il marzo 2002. Nell'attesa di poter stampare le nostre mani su Xbox, notevoli dubbi restano ancora irrisolti circa l'approccio all'online che Microsoft intende adottare per la sua nerocromata console. Le stesse dichiarazioni rilasciate dalla casa di Redmond sono contrastanti: all'incirca negli stessi giorni in cui un raggiante Robbie Bach (vice presidente della sezione giochi Xbox) annunciava il supporto di almeno 27 softco intente a sviluppare titoli con supporto multiplayer in rete, Steve Ballmer, CEO Microsoft, in un'intervista pubblicata sul sito del Financial Times, non mascherava le sue perplessità. Il maggiore problema pare proprio legato alla connettività broadband: *"Pochi anni fa eravamo sicuri di cavalcare la rivoluzione della banda larga... Ora siamo molto più pessimisti perché l'aggiornamento delle infrastrutture sta procedendo molto più lentamente di quanto ci aspettassimo"*. Non solo, dopo tutti gli sforzi per pubblicizzare Xbox come la console ideale per giocare in rete, Ballmer ammette che, almeno per i prossimi anni (agli attuali ritmi, ne occorreranno cinque solo per connettere almeno la metà del mercato), sarà comprata principalmente per fruire di giochi "tradizionali" offline e non esclude la possibilità che le vendite nelle regioni ancora sprovviste di banda larga possano risultare inferiori rispetto alle aspettative. Dato il regime di (in)sana concorrenza che va esaltandosi in previsione dello scontro natalizio, Sony e Nintendo non si sono lasciate scappare l'occasione per denigrare l'avversario. Shinichi Okamoto, vicepresidente della sezione ricerca e sviluppo Sony, ha nuovamente liquidato Xbox ritenendo che un *"mini-PC"* sia incapace di contendere il posto d'onore in salotto a PlayStation 2, mentre in casa Nintendo, Peter Main è convinto che a Natale difficilmente Microsoft potrà essere competitiva, perché saranno i giochi a decidere quale macchina sarà vincitrice. Per nulla scoraggiata, la casa di Redmond continua per la sua strada, annunciando di giorno in giorno nuovi sviluppatori pronti a supportarla. Tra questi, MathEngine ha presentato **Karma**, middleware in grado di simulare fedelmente la cinematica dei corpi e di stimare alla perfezione le loro collisioni, assicurando una fisica realistica, così come era già avvenuto per PS2, sebbene il pacchetto software, per ora, non sia stato particolarmente sfruttato. Sul fronte delle periferiche, invece, Microsoft continua a supportare l'idea di un controller ad azione vocale e a tal proposito spiega la funzionalità dei due tasti nero e bianco del controller. Le iniziali dei due pulsanti, infatti, indicherebbero anche il "volume" con il quale comunicare i propri ordini o parlare in rete: "B" non solo sta per "Black", ma anche per "Broadcast" (trasmettere, strillare), mentre la "W" di "White" indica anche la possibilità di sussurrare (whispering).



Xbox Dashboard

Microsoft ha presentato al pubblico la dashboard di Xbox, vero e proprio "biglietto da visita" di ogni console che si rispetti. Ormai tutti hanno presente le eleganti schermate iniziali di PlayStation 2, comprensive di rilassanti suoni marini. Xbox, invece, punta tutto su una linea "retrofuturibile", dominata dal verdino radioattivo che ne ammanta il logo. A nostro parere, la veduta d'insieme è piuttosto discutibile, ma non si può negare che qualcuno (memore dei terminali di *Matrix*) possa restare affascinato dal lavoro di Victor Bianco, Brad Christian e Jim Helm, i designer dell'interfaccia. La schermata che appare una volta accesa la console presenta tre funzioni: "Memory", "Music" e "Settings" (fig. 1). La prima permette di gestire i dati immagazzinati su hard disk o su memory unit, visualizzati tramite icone catalogate sotto al nome del gioco (fig. 2). L'opzione "Music" (fig. 3), invece, oltre alla classica possibilità di trasformare la console in lettore CD Audio, si avvale di una caratteristica precipua di Xbox, cioè la facoltà di memorizzare su HD i brani preferiti in modo da creare un soundtrack personalizzato per tutti i giochi che permetteranno di accedere a tale opzione. La cosa è sicuramente innovativa e pone le fondamenta per un utilizzo "creativo" dell'hard disk da parte degli sviluppatori e dei consumatori. L'ultima schermata alla quale si può accedere è la canonica "Settings" (fig. 4), attraverso cui poter regolare data e ora, lingua, qualità audio e modalità video. Per quanto riguarda le ultime due voci, è da sottolineare la compatibilità con lo standard Dolby Surround e la possibilità di connettere la console ad una TV ad alta definizione. Per la gioia di grandi (ansiosi) e piccini (fotosensibili) sarà presente anche una forma di "parental lock" che permetterà ai genitori di bloccare l'accesso a certi contenuti "maturi" impostando una password. Concludendo è da notare che l'interfaccia appare semplice e facilmente accessibile, a prova di americano insomma o meglio, a prova di hardcore gamer come sostiene il produttore esecutivo dei kit di sviluppo Jeff Henshaw: *"You're a hardcore gamer, so we figured you wanted a hardcore experience"*.

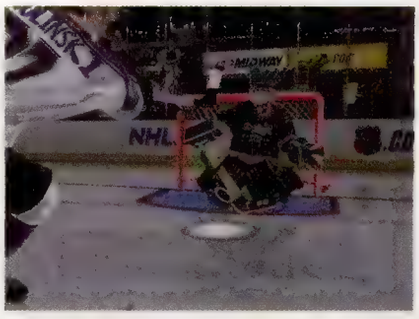


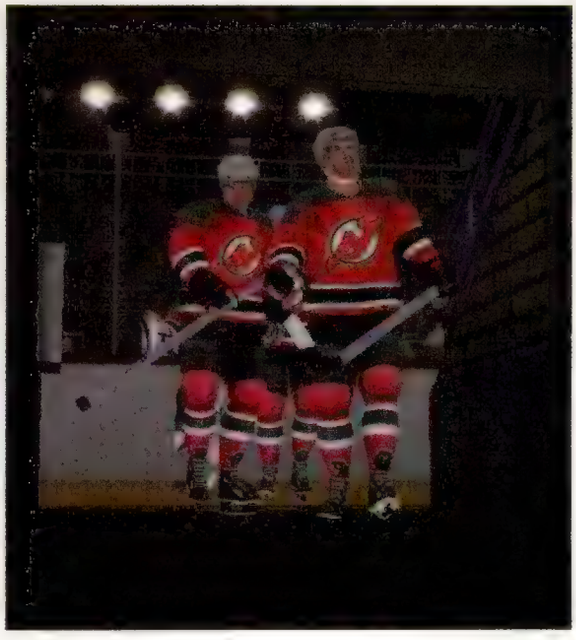
NHL Hitz 2002

anteprima

Formato: **Xbox** Casa: **Midway** Sviluppatore: **Interno**

Dopo **NBA Jam** quasi tutti gli sport hanno avuto la loro versione "semplificata" e precipuamente arcade. E' questo il caso di **NHL Hitz**, che prevede sfide di hockey tra squadre composte da soli tre elementi. Il giocatore è chiamato a scegliere il suo terzetto da una rosa dei sei migliori giocatori di tutte le squadre NHL, dopodiché è invitato a scegliere l'arena nella quale cominciare la partita. Oltre alla riproduzione dei veri stadi NHL, sono presenti anche assurde locazioni fittizie, come la superficie del mare ghiacciato o una casa maledetta. Continuando con le esagerazioni, i giocatori possono prodursi in tiri imparabili, lanciarsi in scatti regolamentati da un apposito indicatore del turbo, e non di rado il punteggio delle partite finisce con risultati a dir poco astronomici. Inoltre, trattando di hockey, la rissa in campo è sempre la benvenuta e in questo caso il gioco vanta un assortimento di mosse da picchiaduro: pugni, colpi con la mazza, ma anche prese e la possibilità di concatenare il tutto in devastanti combo. Come è bene che sia, **NHL Hitz** si lascia giocare molto semplicemente e regala anche un immediato divertimento: più che un titolo sportivo, pare maggiormente identificabile come un party game tant'è vero che alla fine di ogni partita il computer pone ai giocatori alcune domande sulla NHL, e nel caso di risposta esatta sblocca nuovi atleti e bonus. **NHL Hitz 2002** è previsto anche per PlayStation2.





NFL Fever 2002

anteprima

Formato: **Xbox** Casa: **Microsoft** Sviluppatore: **Interno**

Il primo simulatore di football Microsoft per Xbox inizia a prender forma. Il pacchetto ludico conterrà la perfetta riproduzione di tutti e 31 gli stadi dei team NFL e permetterà di partecipare (a chiunque avesse la voglia di farlo senza mai ricominciare) a ben 25 stagioni di fila. In tale maniera, la bacheca della propria squadra potrà arricchirsi di trofei che andranno a sbloccare giocatori e modalità segrete. Inoltre, volendo, si potranno affrontare scontri "storici" contro vere e proprie leggende del football, come i Green Bay Packers del 1962 o i Chicago Bears dell'85. Sul fronte della realizzazione tecnica, un accorgimento particolare è stato speso per la creazione dei modelli dei giocatori: non solo i volti rispecchiano quelli delle rispettive controparti, ma anche le caratteristiche del fisico sono state riprodotte fedelmente, in modo da riconoscere subito a colpo d'occhio i ben più massicci uomini di linea rispetto agli slanciati ricevitori. Anche l'espressione del viso è stata studiata in modo da risultare il più possibile realistica e le labbra saranno sincronizzate con ciò che verrà effettivamente pronunciato dal giocatore, sebbene il più delle volte saranno sbuffi o smorfie di dolore. Ma, si sa, il football non è uno sport da femminucce.

Jonny Drama

Formato: **Xbox** Casa: **Sierra** Sviluppatore: **Interno**

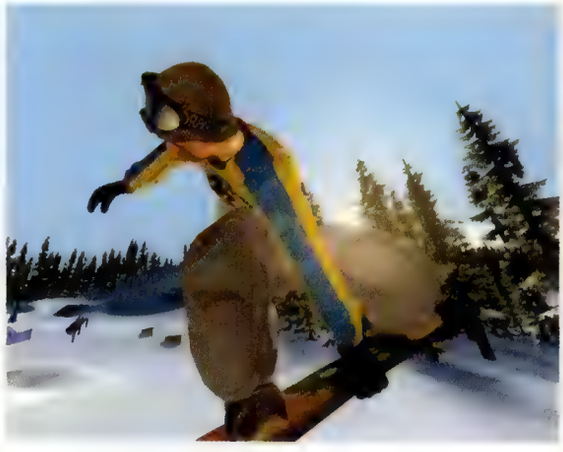
Il primo progetto Sierra per Xbox è stato presentato così: *"Uno shooter dal ritmo indiavolato, ma senza gore"*. E le immagini parlano da sole: nei panni dell'agente segreto Drama, il giocatore dovrà farsi largo in un mondo che sembra tirato fuori di peso da un cartone animato. Abbondante infatti è l'utilizzo della tecnica del cel shading, che in ben poco tempo ha dimostrato di essere particolarmente "cool" e adatta ad ogni genere di gioco che voglia vantare uno stile grafico particolare. La versione giocabile mostrata allo scorso E3 ben poco aveva del "ritmo indiavolato" di cui sopra: vuoi per il frame rate, tristemente calante al momento, vuoi per una maggiore enfasi posta sulle fasi stealth piuttosto che sull'attacco diretto dei nemici. Jonny, infatti, può piombare alle spalle degli avversari, abbatterli, nascondere i loro cadaveri e pure impossessarsi del loro abbigliamento per travestirsi ed ingannare le guardie più distratte. Durante il gioco il novello Austin Powers avrà anche modo di salire a bordo di diversi veicoli tra cui un sidecar e persino un di quei trabiccoli utilizzati per spostarsi sui campi da golf.

Amped: Freestyle Snowboarding

anteprima

Formato: **Xbox** Casa: **Microsoft** Sviluppatore: **Interno**

Dopo la brutta figura dovuta alle foto "ritoccate ad arte" e spacciate come screenshot, Microsoft ha nuovamente presentato il suo titolo dedicato allo snowboard, comunque promettente. Tra le nuove caratteristiche emerse durante l'E3 merita menzione il fatto che le piste saranno affollate così come accade nella realtà: oltre a professionisti intenti nelle più incredibili evoluzioni, dunque, saranno presenti anche sciatori alle prime armi che ruzzolano ad ogni curva. In aggiunta alla possibilità di lanciarsi lungo le piste di tre reali complessi sciistici americani, il giocatore potrà sbloccare anche nuove locazioni progettate da Chris Gunnerson, a quanto pare rinomato "architetto dei terreni", qualsiasi cosa significhi. Sul fronte della colonna sonora, volendo ignorare i 150 brani originali composti appositamente per il gioco da numerosi complessi indie rock, si segnala la possibilità di memorizzare sull'hard disk di Xbox i proprio brani preferiti estrapolati dai CD per poi "spararseli" durante l'esecuzione dei trick più arditi.



Dark Summit

anteprima

Formato: **Xbox** Casa: **THQ** Sviluppatore: **Radical Entertainment**

E' da un pezzo che i titoli di snowboard non costituiscono più una variante esotica ai tradizionali filoni sportivi, bensì sono assurti a categoria di genere a sé stante. Radical Entertainment ha così deciso di rendere l'esperienza di gioco ben più varia ed originale del solito freestyle o boarder cross, presentando il primo gioco di snowboard basato su missioni e sotteso da una precisa trama. Chief O'Leary, il ranger del monte Garrick, non vede di buon occhio i boarder e cerca di tenerli il più possibile lontani dalla sua montagna. Non solo, in seguito ad un misterioso avvenimento, la cima del monte è stata interdetta completamente agli estranei, ed è compito del giocatore, tra un'acrobazia e l'altra, riuscire a scoprire cosa si celi sulla vetta. Quale ruolo giocherà la trama nella struttura di gioco e quale sarà la natura delle missioni ancora non è noto, ciononostante **Dark Summit** già si presenta come un buon titolo arcade, caratterizzato da una discreta semplicità del sistema di controllo, analoga a quella vista nell'ottimo **SSX**. Un'altra analogia con il titolo EA coinvolge in tracciati di **Dark Summit**, anch'essi stracolmi di scorciatoie e passaggi segreti.
Così come **NHL Hitz 2002** di Midway, questo **Dark Summit** uscirà prima su piattaforma Xbox e poco dopo su PlayStation2.

4x4 Evo 2

anteprima

Formato: **Xbox** Casa: **Gathering of Developers** Sviluppatore: **Terminal Reality**

Nonostante i numerosi tentativi, nessun gioco è ancora riuscito a catturare alla perfezione lo spirito ed il divertimento espressi dalle pazze corse su sterrato condotte a bordo di ingombranti fuoristrada. Terminal Reality, dopo un non eclatante esordio su DC e PS2, spera di riuscirci su Xbox, introducendo in questo **4x4 Evo 2** più di settanta mastodontiche 4x4 ed un centinaio di autentiche parti di ricambio, capaci di trasformare la più lenta delle jeep in un mostro divora polvere. Il potenziamento dei mezzi avviene in base al piazzamento ottenuto nelle gare, cui corrisponde la dovuta pecunia. Oltre al normale campionato, esistono anche alcune modalità in cui l'esplorazione prevale sulla competizione: si dovrà per esempio vagare per antiche rovine nella foresta amazzonica o lungo le ferite rocciose del Grand Canyon per raggiungere determinati obiettivi. La più grande miglioria tecnica occorsa rispetto alla precedente edizione pare la profondità di visuale, ora effettivamente molto più estesa e adatta alla rappresentazione di spazi aperti e selvaggi. La nebbia, dunque, non sarà più presente per nascondere draw-in e pop-up, ma si alzerà solo al variare delle condizioni atmosferiche, che includono anche pioggia e neve. Gli sviluppatori promettono anche un netto miglioramento dell'AI delle vetture avversarie, mentre ancora non è dato sapere se la modalità multiplayer prevederà anche l'appoggio sulla Rete.

Test Drive

anteprima

Formato: **Xbox** Casa: **Infogrames** Sviluppatore: **Pitbull Syndacate**

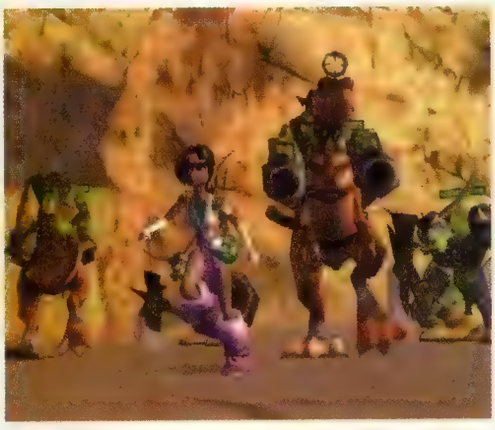
A voler essere un po' cinici, bisogna ammettere che la saga di **Test Drive** è dai tempi dei 286 che ci perseguita e non ci lascia in pace. Comunque sia, una nuova versione è in preparazione anche per Xbox. Il gioco prevede la presenza di più di 20 bolidi da sogno, tra cui Aston Martin DB7 Vantage, Viper GTS, Lotus Esprit V8 e Jaguar XK-R. Il giocatore potrà scorrazzare in giro per quattro città, delle quali per il momento solo due sono state annunciate: le ormai inflazionatissime Londra e San Francisco, effettivamente spettacolari, ma già viste in tutte le salse videoludiche. Fedele al franchise, anche questa versione di **Test Drive** vanta la sua dose di traffico rispettoso dei segnali e quindi intralciatore di qualsiasi buon pirata della strada che si rispetti. Il gioco promette di trarre pieno vantaggio dall'utilizzo del vertex shader, caratteristica peculiare del processore grafico nVidia e prevede anche il pieno supporto di HDTV ed del formato wide screen.

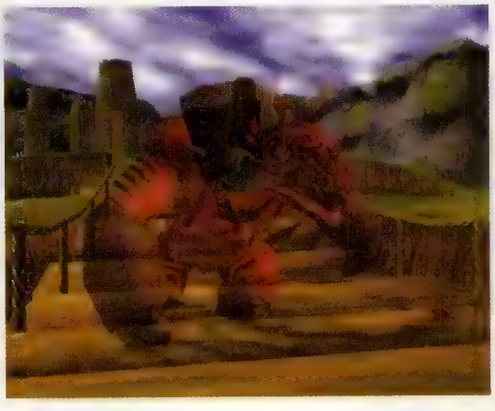
Kameo: Elements of Power

anteprima

Formato: **Gamecube** Casa: **Nintendo** Sviluppatore: **Rare**

Fra i titoli per GameCube più sorprendenti presentati da Nintendo al recente E3, **Kameo** è certamente quello che ha fatto parlare meno di sé. Stranamente. Il gioco si fonda sulla capacità della protagonista (la giovane principessa Kameo) di catturare ed addestrare gli animali che popolano la fauna del mondo fantasy in cui ha luogo l'avventura. Ma non lasciate che questo presupposto vi tragga in inganno. **Kameo** non è una banale reinterpretazione di **Pokemon** (sebbene l'approccio non sia dissimile). Le creature, infatti, vantano un duplice impiego. Da un lato possono essere liberate in battaglia per offrire l'intuibile supporto, dall'altro possono sostituirsi a Kameo ai comandi del giocatore. In quest'ultimo caso un gustoso effetto morphing mostra la protagonista prima assumere la postura della creatura di cui sta per acquisire l'identità (bipede, quadrupede ecc...), per poi ritrovarsi inglobata nella figura semitrasparente dell'animale. A questo punto tutte le abilità della creatura prescelta entrano in gioco permettendo all'utente di superare ostacoli eventualmente insormontabili per Kameo. Quest'ultima potrà quindi arrampicarsi lungo una parete rocciosa tramutandosi in lucertola, o attraversare un lago nei panni (o forse sarebbe più corretto dire "nella pelle") di un anfibio o sorvolarlo in quelli di un volatile. Dipende tutto dal giocatore e dalla disponibilità dell'animale più adatto allo scopo nel proprio repertorio faunistico. Il pacchetto ludico comprenderà ben 60 razze diverse, ognuna legata ad elementi come Ghiaccio e Fuoco nonché distinta per i classici attributi fisici di agilità, potenza e resistenza. Ogni animale attraversa inoltre un processo di crescita (Kameo di fatto sembra poter catturare solo cuccioli da addestrare per impieghi futuri in età matura) il cui iter viene mostrato in una sorta di scheda informativa. Dal punto di vista tecnico **Kameo** si distingue per la rigogliosa qualità e quantità di texture e cromatismi mandati a video senza compromettere la stabilità del frame rate, nonché da alcune delle più convincenti animazioni viste sulla console Nintendo in fiera. Un aspetto che sorprende relativamente se si considera il talentuoso team di sviluppo che cura il progetto.



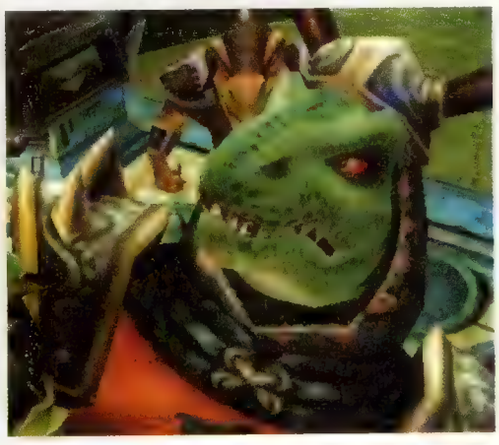


Star Fox Adventures: Dinosaur Planet

anteprima

Formato: **Gamecube** Casa: **Nintendo** Sviluppatore: **Rare**

Che fine ha fatto **Dinosaur Planet** per Nintendo 64? Eccolo: è diventato **Star Fox Adventures: Dinosaur Planet** per GameCube. Cambia il formato ma resta intatto il team di sviluppo, Rare, che dopo aver deliziato l'utenza N64 con un'affascinante preview occorsa durante l'E3 dell'anno scorso prende baracca e burattini digitali e li riversa sul più performante hardware Nintendo della nuova generazione, infiocchettando il tutto con una delle più famose mascotte Nintendo, al secolo Fox McCloud protagonista della serie **Star Fox**. Possiamo interpretare la cosa come un'ideale firma in calce alla dichiarazione di decesso di N64? Perché no? Del resto lo sanno tutti, inutile nascondesti dietro allo stick analogico. **Star Fox Adventures** comincia curiosamente dove finisce lo sparatutto **Star Fox 64**. Circa otto anni dopo aver sconfitto Andross nel suddetto sparatutto 3D, Fox e i suoi inseparabili compagni Peppy, Slippy e Rob the Robot (noto su N64 col più opportuno nomignolo "Rob64"), atterrano sul "pianeta dei dinosauri" per scoprire che la principessa del luogo è stata rapita dal malvagio di turno. Si sviluppa così un gioco strutturalmente analogo a **Zelda 64**: identico il sistema di controllo (salto automatico compreso) e quello di lock-on (ormai uno standard). Interessante, nonché inedita, la presenza del cucciolo di triceratopo Tricky al fianco di Fox. In qualsiasi momento, adendo sullo stick di destra del controller (il "C-Stick"), il giocatore può impartire al piccolo ordini tipo "Find" (per scavare nel terreno alla ricerca di oggetti), "Heel" (per chiamarlo a sé), "Distract" (per distrarre i nemici con azioni diversive); "Guard" (per ripararsi) e "Play" (per giocare con lui a "prendi la pallina e riportamela"). Oltre a combattere con un diversificato quanto ignoto repertorio di armi e mosse, Fox è in gradi di nuotare e, prevedibilmente, montare sull'ArWing e volteggiare nel cielo e nello spazio (non è al momento chiaro se questa facoltà avrà modo di esprimersi liberamente – come in **Drakan** per PS2 – o se sarà legata a specifiche sequenze sparacchine). Come in **Kameo**, anche in **Star Fox Adventures** gli sviluppatori Rare hanno spremuto con palese veemenza l'hardware GameCube per conferire all'ex-progetto N64 il look che il nuovo sistema Nintendo impone. Qualche struttura eccessivamente spigolosa avvistata nella demo provata all'E3 sottolinea lo stato di incompletezza della trasposizione, ciononostante **Super Console** è certa che vi verrà posto rimedio in tempo per la release prevista per il 5 novembre, in contemporanea col lancio della console negli States.



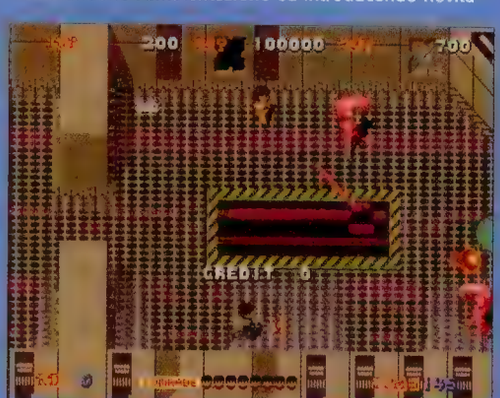
<Retrohistory

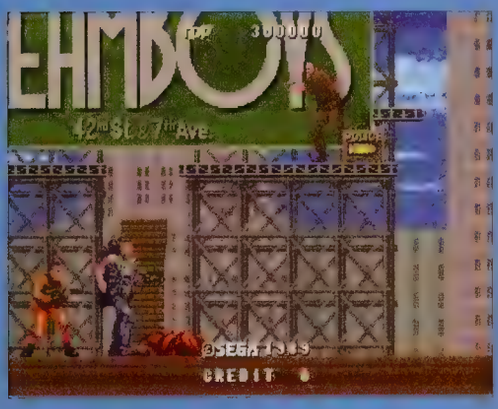
a cura di fabrizio**pedrazzini**

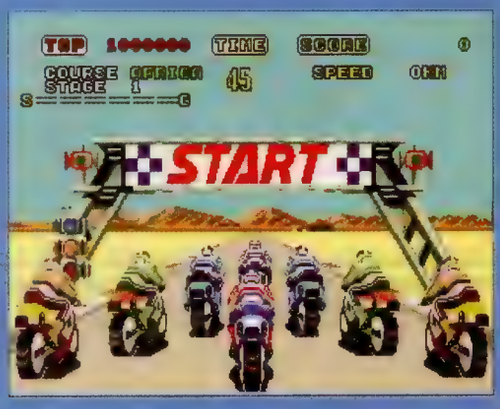
Feedback: brizio@sisinfo.it

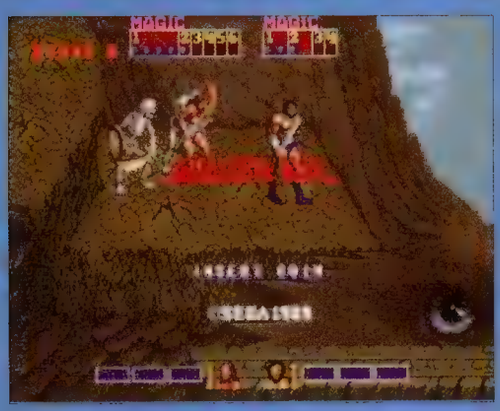
L'ascesa della Service Games

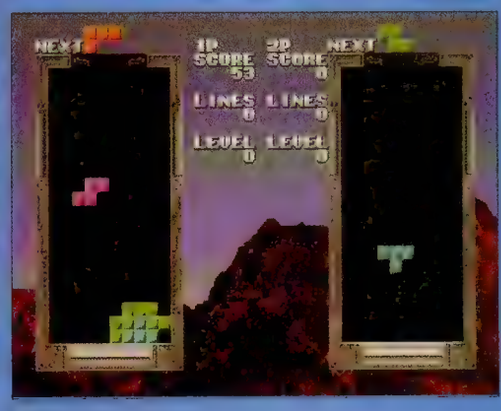
Nell'analisi sulla storia di Sega iniziata nello scorso numero ci si era fermati all'anno della svolta, quel 1985 che aveva visto l'uscita dei primi grandi titoli della società da quando la stessa era definitivamente passata nelle mani della nuova dirigenza giapponese. Quell'anno fu l'inizio della lenta e inesorabile ascesa della compagnia verso il predominio del mercato dei giochi da sala. Questo mese continueremo ad analizzare i vari coin-op prodotti fino alla fine degli anni ottanta e che hanno contribuito a rendere la Sega quello che è: forse l'ultimo grande produttore di coin-op al mondo. Dopo aver stupito tutti con i titoloni del 1985 come **Space Harrier**, **Hang On** e **Enduro Racer**, gli anni successivi videro difatti una continua e graduale uscita di titoli che, per un motivo o per l'altro, sono diventati capitoli importanti nella storia dei videogiochi. Intanto, negli Stati Uniti, Bally-Midway smise definitivamente di utilizzare il marchio Sega di cui aveva i diritti conseguiti con l'acquisizione della filiale americana: i coin-op prodotti da Sega USA prima di essere dismessa per sempre furono tre giochi basati sulla tecnologia dei laser disk: gli spaziali **Astron Belt** e **Galaxy Ranger** e l'automobilistico **GP World**. I primi due erano dinamicamente molto simili al vecchio **Buck Rogers** ed utilizzavano i filmati su laser disk solo come sfondo al gioco vero e proprio. La grafica computerizzata era poco elaborata anche perché l'hardware del coin-op era basato sul vecchio Z80. Più spettacolare era invece **GP World** che permetteva di correre su diversi circuiti (tra cui il famoso circuito di Suzuka reso famoso da **Pole Position**) con un realismo senza pari grazie ai filmati contenuti nei laser disk. La spettacolarità era ulteriormente enfatizzata dall'impiego di due monitor che rendevano il cabinato decisamente enorme: purtroppo tutta questa apparenza non era accoppiata ad una giocabilità dello stesso livello. Come per tutti i videogiochi basati su laser disk, l'interattività decisamente limitata rese ancor più amara la dismissione del marchio da parte degli acquirenti americani. L'ex filiale giapponese continuava invece a sfornare successi ed il 1986 fu sotto ogni punto di vista l'anno di **Out Run**: il gioco divenne uno dei più famosi titoli della Sega nonché il responsabile di una vera e propria rivoluzione. Nel gioco si era alla guida di una fiammante Ferrari decappottabile rossa con tanto di bionda seduta al fianco; si dovevano percorrere le strade di tutto il mondo per cercare di terminare una strana ed improbabile corsa contro il tempo ed il traffico. Graficamente parlando il gioco riprendeva l'engine grafico impiegato nei precedenti titoli motociclistici migliorandolo nettamente. Se a questo aggiungiamo una serie di cabinati dedicati, il migliore dei quali faceva sedere il giocatore in una sorta di auto mossa da un sistema di pompe idrauliche equipaggiata con volante, pedali e cambio, si può ben capire quanto interesse ed eccitazione suscitò **Out Run** all'epoca. Pur non offredno un'esperienza di gioco particolarmente avanzata, furono difatti il "contorno", cioè la grafica, il cabinato ipertecnologico e l'ambientazione decisamente "cool" a rendere possibile il successo del coin-op. L'alto costo del cabinato dedicato minò in ogni caso la diffusione del titolo che giocato in un cabinato classico perdeva parte della sua attrattiva. La popolarità del gioco fu comunque tale che l'attesa di una conversione per i sistemi da casa si fece ben presto spasmodica. Ciononostante nessun sistema contemporaneo, ma neanche successivo, fu in grado di rendere giustizia ad **Out Run**. Tuttavia, sia sulle console di Sega sia sui più popolari sistemi concorrenti (computer e console a 8 e 16bit) la conversione si rivelò un hit e vendette un numero altissimo di copie. Al fianco di questo epocale titolo, di fatto una delle più importanti pagine della storia di Sega, la società commercializzò nello stesso anno altri titoli di rilievo tra cui sono degni di citazione **Alex Kidd** (la risposta al popolare **Super Mario Bros.**), il coloratissimo **Fantasy Zone** (clone di **Gradius** che per la prima volta utilizzava grafica fumettosa in stile manga) e **Wonder Boy**. Quest'ultimo, concepito da Escape e solo distribuito da Sega, diventò talmente popolare (in particolare nel paese del Sol Levante) da generare una lunga serie di seguiti e cloni più o meno autorizzati. Anche l'anno successivo passò con una line-up simile: un titolo di punta, in questo caso **Afterburner**, ed una serie di ottimi titoli arcade che in alcuni casi sono diventati parte del patrimonio storico della società. **Afterburner** dava la possibilità di pilotare un aereo impegnato in una folle missione solitaria in un cielo stracolmo di nemci. Anche in questo caso la meccanica di gioco non era particolarmente originale: infatti riprendeva quella del già poco originale **Space Harrier** cambiandone l'ambientazione ed introducendo novità come il maggior numero di armi a disposizione, la possibilità di variare la velocità del velivolo ed il meccanismo di lock-on che permetteva di fissare il bersaglio e successivamente di colpirlo con un missile autoguidato. Ciò che rese popolare il gioco fu, come in ogni altro titolo di spicco prodotto da **Space Harrier** in poi, la possibilità di immergersi nel gioco più in profondità grazie al cabinato che riprendeva i comandi di un jet militare e si muoveva seguendo lo svolgersi dell'azione. Qualche mese più tardi, nello stesso anno, uscirono altri due titoli storici: **Thunder Blade** e **Super Hang-On**. Il primo era un gioco per molti versi simile ad **AfterBurner** che, oltre ad introdurre un nuovo velivolo, un elicottero, introduceva anche una serie di cambi di prospettiva per variare maggiormente la meccanica di gioco: si attraversavano perciò sezioni con prospettiva alla **Space Harrier** e sezioni con vista dall'alto più vicine nella dinamica ad un classico spara e fuggi. **Super Hang-On** era il seguito del popolare **Hang-On** al quale, oltre ad una serie di immancabili migliorie grafiche, vennero aggiunte la funzione "turbo" (attivabile solo raggiunta una determinata velocità) e la possibilità di scegliere tra più percorsi con difficoltà crescente. Lo stesso anno venne commercializzato un altro classico marchiato Sega: **Shinobi**. In questo action game il protagonista era un ninja intento a salvare un gruppo di bambini rapiti da un'organizzazione criminale. Ultimi hit dell'anno furono **Wonderboy in Monster Land**, il labirintico e claustrofobico **Alien Syndrome** (chiaramente ispirato alla sempre popolare saga cinematografica di *Alien*) **Time Scanner** (a dispetto del titolo non è altro che una simulazione di flipper minata da una dinamica della pallina non propriamente perfetta) e **SDI - Strategic Defense Initiative**, un ispirato clone del classico **Missile Command** che fu purtroppo dimenticato velocemente dai videogiocatori. A cavallo tra il 1986 ed il 1987 iniziarono ad arrivare sul mercato anche i primi giochi prodotti per System-E, una scheda basata sull'hardware di Sega Master System (il sistema 8bit conosciuto in Giappone con il nome di Sega Mark III). Il System-E poteva contare su diverse aggiunte hardware tra cui un secondo processore video che permetteva di migliorare sensibilmente la resa grafica dei giochi. Pur raggiungendo una scarsissima diffusione a causa dei pochi giochi ad essa dedicati ed a causa del notevole











gap tecnologico del sistema rispetto alle altre schede da bar prodotte nello stesso periodo da Sega, la tecnologia System-E rappresentò il primo esempio di una tendenza rimasta popolare fino ad oggi (negli anni successivi Megadrive, Saturn e Dreamcast ebbero tutti dei fratelli maggiori sviluppati espressamente per le sale giochi). Tra i titoli prodotti per il System-E sono da ricordare **Fantasy Zone 2**, seguito del popolare spara-e-fuggi, e **Hang-On Jr.**, versione "ridotta" del classico Sega intesa come alternativa a basso costo dell'originale e del seguito commercializzato di lì a poco. Continuando la cronistoria delle uscite arcade di Sega arriviamo al 1988, altro anno caratterizzato da una ottima lineup di giochi. Oltre all'uscita di un altro seguito di **Wonderboy** (il terzo della serie, sottotitolato **Monster Lair**), fu la volta di **Altered Beast**, **Tetris**, **Galaxy Force** e **Power Drift**. **Altered Beast** era l'ennesimo action-platform game caratterizzato dalla possibilità di trasformarsi in più creature mostruose per fermare un'orda di altri mostri, zombies et similia. Il gioco venne accolto molto bene dal pubblico e divenne il titolo di punta utilizzato da Sega per il lancio americano ed europeo di Genesis/Megadrive, tanto che fu incluso nella confezione del sistema. **Tetris** era invece la conversione del popolarissimo puzzle game nato in Russia e di cui Sega aveva ottenuto la licenza esclusiva sul mercato giapponese per il settore coin-op. Nel resto del mondo la versione arcade venne realizzata dall'Atari Games a cui è attribuita la migliore versione di **Tetris** mai prodotta. **Galaxy Force** era invece il titolo dell'anno nato per stupire: anche per questa riedizione spaziale di **Afterburner** vennero introdotte notevoli migliorie grafiche ed il solito cabinato iper-pompato. Le scarse novità introdotte nel gameplay e, come al solito, l'elevato costo che ne limitava la diffusione, fecero sì che il titolo fosse quasi completamente ignorato dai giocatori che invece premiarono con decisione **Power Drift**. Il titolo in questione era un gioco di guida ambientato in percorsi particolarmente originali con strade ricche di ponti, gallerie ed ostacoli di ogni tipo. A questo si aggiungevano una serie di personaggi caricaturali in molti casi estremamente simpatici e ricchi di personalità. Arriviamo così, velocemente, alla fine del decennio: anche nel 1989 Sega invase le sale giochi di tutto il mondo con diversi titoli di rilievo. **Shadow Dancer** era il deludente seguito di **Shinobi**: l'unica aggiunta sostanziale era il cane che accompagnava il protagonista e che veniva utilizzato come "scudo" o come arma in più da "lanciare" contro i nemici più lontani. Per il resto tutto, ambientazione, protagonista, nemici, venne in qualche modo peggiorato: il titolo divenne impopolare anche e soprattutto in seno alla comunità di videogiocatori che apprezzo il prequel, tant'è che la serie fu quasi abbandonata dalla Sega. **E-Swat**, gioco molto simile a **Shadow Dancer**, era il tentativo della grande "S" di sfruttare l'ondata di popolarità del film *Robocop*: il protagonista era un poliziotto in grado di potenziarsi grazie ad una sorta di "tuta robotizzata". Probabilmente a causa della fretta, il gioco venne realizzato malissimo e risolvendosi in uno dei peggiori titoli mai prodotti da Sega dall'inizio della gestione giapponese. Stranamente, la versione realizzata per Megadrive l'anno successivo era completamente diversa e risultò decisamente migliore anche dal punto di vista grafico! Compensò in un certo modo queste produzioni mediocri, il mitico **Golden Axe**, picchiaduro a scorrimento con ambientazione fantasy nel quale si poteva scegliere se prendere le parti di un guerriero, il Barbaro Ax=Battler, di un amazzone, Tyris=Flare o di un elfo, Gilius=Thunderhead. Il gioco era molto avvincente e graficamente ben realizzato e per questo divenne il vero hit dell'anno finendo per venire "clonato" da quasi tutte le case concorrenti. Anche tra i prodotti del 1989 non mancarono i titoli di guida che caratterizzano da anni la produzione ludica di Sega: in questo caso fu la volta di **Super Monaco GP**, stupenda simulazione di guida che nella versione home venne associata al nome di Ayrton Senna, e **Turbo Out Run**, seguito attesissimo ma nel contempo anche poco ispirato del titolo che aveva sconvolto le sale giochi pochi anni prima. Basati sullo stesso hardware furono anche il militaristico **Line of Fire** e l'RPG multiplayer **Last Survivor** con cui si chiuse questo decennio ricco di successi per

A questo punto penso sia il caso di aprire una parentesi tecnica per spiegare cosa c'era dietro i titoli più avanzati di Sega, vale a dire i vari **Space Harrier**, **Out Run**, **Afterburner** ed i successivi **Thunderblade**, **Super Hang-On**, **Turbo Out-Run** e **Galaxy Force**. Alla base di questi giochi c'era un hardware avanzatissimo che aveva come cuore una coppia di banalissimi (ma per l'epoca ancora sufficientemente potenti) Motorola 68000 coadiuvati da uno Z80 che controllava, insieme a chip dedicati, il sonoro. Il punto forte del sistema era ovviamente il comparto grafico, gestito da una serie di chip dedicati in grado di generare grafica ad una risoluzione massima di 320x224 pixel e di muovere dai 128 ai 256 sprite contemporaneamente su schermo. Gli stessi chip erano in grado di generare anche gli innumerevoli effetti grafici che rendevano tanto superiore l'aspetto estetico di questi titoli rispetto a quelli della concorrenza: tra gli effetti più innovativi citiamo lo zoom hardware, l'effetto di ombra traslucente ed un layer dedicato alla gestione grafica delle strade in grado di generarne senza rallentamenti due contemporaneamente. Questo hardware venne rivisto e migliorato diverse volte dalla sua prima apparizione del 1985 con **Space Harrier** e **Hang-On**: l'ultimo di questi potenziamenti rimase in produzione fino al 1991 e rappresentava la quarta "incarnazione" di questa scheda. In quest'ultima versione, che fece il suo esordio nel 1988 con **Galaxy Force**, venne aggiunto un terzo 68000 che permetteva di ottenere effetti ancor più spettacolari. Questa scheda fu la prima ad essere in grado di distinguersi dai sistemi concorrenti e fu il primo di una lunga serie di prodotti di successo concepiti dai progettisti hardware di Sega: da quel momento in avanti, fino all'attuale Naomi 2, la società "nipponizzata" non ebbe più veri concorrenti nel mercato dell'hardware dedicato ai coin-op. Ed è grazie al fenomenale binomio costituito dall'hardware avanzato e dagli innovativi team lasciati liberi di creare, che Sega è riuscita a superare i tanti momenti difficili che hanno caratterizzato la sua storia fino ad oggi.

<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

a cura di ivanfulco

INTRO - Difficulty Level: Il Teorema dello zigomo, dei 3 gatti e della goccia di sudore -

Nel mese di aprile del 1979 John Redmins, capo progettista dell'unità di addestramento della Nasa, formulò quello che a breve (dopo la pubblicazione del suo libro, *The Z3CP Theorem – Analysis on human reactivity*) avrebbe preso ironicamente il nome di "Teorema dello zigomo, dei 3 gatti e della goccia di sudore". Redmins era impegnato da anni nell'analisi della risposta psicofisica dei piloti di Shuttle in condizioni di stress. Il problema che stava affrontando in quel periodo era quello dell'alterazione dei risultati nei test simulativi. Ispirato dal principio di indeterminatezza di Heisenberg [1927], secondo il quale i dati raccolti in un test sperimentale risultano sistematicamente corrotti dagli strumenti di rilevazione, Redmins aveva osservato che la risposta dei soggetti durante i test poteva essere a sua volta alterata da numerosi fattori, quali la presenza degli esaminatori, l'invasività degli strumenti medici, la tensione emotiva indotta. Coadiuvato dai progettisti del suo staff, Redmins riuscì a risolvere il problema nel 1979, mettendo a punto una versione strutturalmente semplificata dello Shuttle-simulator. Il prototipo prese la forma di una specie di cabinato da videogioco, dotato di sedile, 6 diffusori audio e 3 schermi, apparentemente spartano ma, a conti fatti, completo dei principali strumenti di controllo. Il software interno del cabinato simulava verosimili situazioni d'emergenza, strutturandole in "missioni" successive, progressivamente più impegnative e immersive. L'impianto "ludico" era arricchito da un primitivo sistema di punteggi. Il prototipo venne sistemato nella sala ricreativa del campus ufficiali, in posizione leggermente defilata rispetto alle altre attrezzature, riscuotendo subito un grande interesse da parte dei piloti. Quello che questi ultimi non potevano però vedere era il complesso sistema di micro-apparecchiature di rilevazione presenti all'interno del cabinato. Rilevatori di pressione posizionati sugli strumenti e sul sedile valutavano la tensione muscolare dei soggetti, assistiti da micro-telecamere nella zona frontale del cabinato. La tensione muscolare degli zigomi, da questo punto di vista, risultava uno degli indici di più semplice valutazione. Speciali sensori sistemati sui comandi calcolavano le variazioni di temperatura del corpo, coadiuvati da apposite camere a rilevazione di calore. Anche in questo caso, molto ironicamente, Redmins affermò che l'indice più elementare da osservare era la classica goccia di sudore sulle tempie. L'analisi dei dati raccolti confermò gli ottimi risultati auspicati, permettendo allo staff della Nasa di ottenere rilevazioni dell'impegno psicofisico dei soggetti "non alterate" da fattori esterni (oltre che preziosi riconoscimenti accademici per i risultati ottenuti con tale sperimentazione). Ma non è tutto. Qualcuno, infatti, dopo aver compreso il ruolo dello zigomo e della goccia di sudore, si starà interrogando circa i 3 gatti citati nel teorema. Il loro inserimento nella denominazione è presto chiarito: i 3 gatti indicano, con discreta precisione, il numero di lettori di **TFP** che abbiano creduto ad una simile roboante stronzata. Inutile dire che tutto ciò che precede queste righe è frutto di pura invenzione. Inutile aggiungere che non esiste nessun John Redmins, nessun teorema, nessun cabinato. La verità è che John Redmins ci serviva solo per introdurre il concetto di "goccia di sudore" e il tema di **TFP** di questo mese: l'evoluzione del livello di difficoltà nel videogioco. Ma di tutto questo parleremo più diffusamente in seguito. Per ora ci limitiamo ad avanzare due semplici proposte. La prima è un giro turistico tra le lapidi della trilogia di **G'nG**, la saga ludica che, più di ogni altra, ha incarnato il concetto stesso di difficoltà. La seconda è un invito a pensare all'ultima volta che, durante una sessione di gioco, avete raggiunto un livello di impegno assimilabile alla fatica fisica. Ma ora spazio alla review. Non prima, però, dell'immancabile domanda del mese: la goccia di sudore è destinata all'estinzione?

MAKAIMURA / DAIMAKAIMURA / CHOHMAKAIMURA

(Ghosts'n Goblins / Ghouls'n Ghosts / Super Ghouls'n Ghosts)

Sir Arthur guarda dritto di fronte a sé, pensando alla propria bella rapita da Devil Astaroth. E' in piedi nella nebbia, imbardato in un'armatura che ne limita i movimenti, in una notte fredda e ostile, nell'esatto centro di un cimitero tra le cui lapidi iniziano a risvegliarsi decine di morti viventi. Riuscite ad immaginare una situazione nella quale ad una persona normale possa rodere di più il culo? Impossibile. Chiunque si sia mai chiesto da quale recondito odio la saga di **G'nG** abbia tratto spunto per dare vita a giochi così bastardamente difficili, rifletta sulla situazione in cui si trova in questo momento il prode Sir Arthur. E forse, finalmente, capirà…

Era il 1985 quando le prime sale giochi di Tokyo iniziarono ad ospitare i cabinati *made in Capcom* di **Makaimura** (**Ghosts 'n Goblins** in occidente). Quel giorno, l'indimenticabile musica del primo livello eruppe per la prima volta dai diffusori del cassone, guadagnandosi in quello stesso istante l'immortalità. Da quel momento non ci avrebbe più lasciato, accompagnando le sessioni di "maledizioni nei confronti dei designer" di intere generazioni di videogiocatori. Quanto amore in quegli insulti. Quanta poesia. Eccolo lì, il nostro Sir Arthur. Corre a sinistra e a destra come un idiota, e quasi sembra che non sappia cosa fare. Salta come salterebbe Jordan con i quadricipiti mummificati. Tenta di arginare gli attacchi della mostraglia demoniaca lanciando giavellotti, raccogliendo armi, uccidendo boss. Ma più di così non può fare. E' il suo massimo. Eppure ci prova, a salvare quella dolce donzella della sua donna. Anche se in mutande, dopo che l'armatura è schizzata via al primo impatto con un corpo ostile, il prode Sir Arthur ci prova. E non è colpa sua (ma dei designer) se non può neanche comportarsi da normale cristiano. Non può lanciare la sua arma né in alto né in basso, ma solo sull'asse orizzontale. Può

1

2

3

cambiare arma, ognuna con differenti traiettorie e velocità, ma tanto sa che il suo scopo è solo recuperare il pugnale, il migliore, mentre tutto il resto è solo ferraglia. Non può neanche modificare la sua parabola aerea una volta spiccato il salto. In volo può girarsi e sparare in un'altra direzione, questo sì, ma che la zona di atterraggio sia destinata ad essere una piattaforma, il vuoto o un mucchio di letame di troll, non è elemento sul quale potrà dire parola. E poi sa che, anche se scalzo ed in mutande, ci sarà sempre un fottuto demone rosso ad aspettarlo. Il maledetto lo fisserà con l'espressione innocua di chi non è mostro di fine livello. Ma poi, e il nostro prode lo sa, si farà beffe di lui, aggirandolo, temporeggiando, pronto a scattare nell'incursione punitiva che significherà le mutande. Nel suo volo impreve-

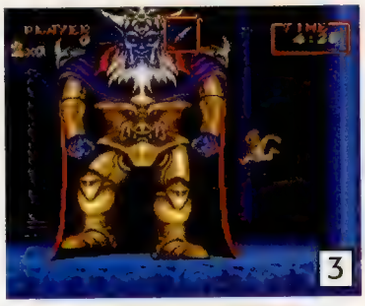
dibile Sir Arthur scorgerà i due lati della medaglia capcomiana: la cattiveria e la potenza di design. Perché Sir Arthur forse non lo sa, ma per uccidere il demone rosso senza danni il sistema c'era, ed era uno solo: continuare a correre verso di lui. Solo in quel momento il vigliacco si sarebbe abbassato a terra, rimanendo sulla giusta traiettoria per essere ucciso in semplicità. Il messaggio di Capcom, in questo caso, era chiaro: il vile va punito. Il coraggio al potere. Perché è così che va il mondo. Ma intanto il diavolo rosso era già storia e Sir Arthur puntava il naso verso l'ultimo livello. Sapete, una volta riuscì ad arrivare al boss finale. Quella volta un messaggio a schermo gli disse che non aveva l'arma giusta per sconfiggerlo, ricacciandolo due livelli più indietro. Una volta lo uccise anche, quel boss, ma la sua

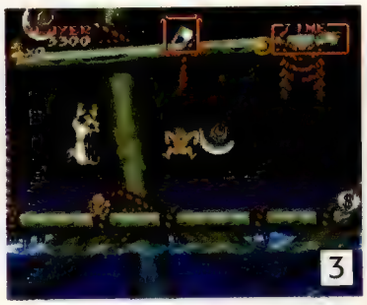
Scheda Artistica
Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **: Interno**
Genere: **Action/Platform**
1. Makaimura
Formato: **Coin-op**
Anno di produzione: **1985**
2. Daimakaimura
Formato: **Coin-op**
Anno di produzione: **1988**
3. Chohmakaimura
Formato: **Super Famicom**
Anno di produzione: **1991**

simpatica donzella, invece di sbaraccare e tornare a casa, lo informò che avrebbe dovuto ricominciare da capo per conquistare il vero finale. Pochi sanno che Sir Arthur s'incazzò come mai prima in quell'occasione. Gli ci vollero tre anni per calmarsi e tornare sugli schermi arcade. Ma in tanti, allo scoccare dell'esilio, erano ancora lì ad aspettarlo…

Quando giunse il 1988 tutti sapevano che il prode Arthur non li avrebbe traditi. *Il Villaggio infernale* (**Makaimura**, appunto), diventò il *Grande villaggio infernale* (**Daimakaimura**, appunto) e gli occhi dei giocatori scintillarono della definita bellezza offerta dalla nuova scheda CPS-1. La varietà della demonaglia era già nota, così come la sua perfetta disposizione in campo e la sua deliziosa varietà negli attacchi (preziosa cultura del design). Quello che cambiò furono alcuni particolari. Il nostro cavaliere del cuore guadagnava l'abilità di sparare verso l'alto e verso il basso. L'arsenale di armi si estendeva, seppur inutilmente (tutta ferraglia). L'armatura di serie poteva essere stavolta upgradata con una versione deluxe (dorata), in grado di garantire, dopo una breve carica, un attacco segreto diverso da arma ad arma. Per il resto poco altro. *Solo* altri 5 livelli di gioco studiati con la cura dell'artista nei confronti del capolavoro. Ma anche una certezza: l'ulteriore imbastardimento del livello di difficoltà. **G'nG** diventava, ancora più che prima, un esercizio di malvagità all'esatto limite tra videogioco e sadismo. **G'nG** voleva che il giocatore sapesse cosa stava per succedere, dove bisognava andare, dove bisognava colpire. E non perdonava nulla. Anche se il giocatore sapeva cosa stava per succedere, dove andare, dove colpire, **G'nG** infieriva ugualmente, richiedendo precisione e tempismo non comuni al genere umano. Così, mentre a schermo appariva di nuovo un messaggio che ci invitava a ricominciare l'avventura (chi vuole intendere intenda), Capcom si chiedeva: perché tradirsi?

Tre anni dopo, allo scoccare del 1991, Capcom si rispose che non c'era motivo di tradirsi. E su Super Famicom prese vita **Chohmakaimura** (**Super Ghouls 'n Ghosts**). Ereditata tutta la grandezza dei predecessori, **SG'nG** si limitò ad alcune mirate scosse d'assestamento. Arthur perdeva la possibilità di fare fuoco sull'asse verticale. L'armatura verde, in grado di potenziare le armi, entrava nel suo arsenale. L'astio per il livello di difficoltà rimaneva nel suo cuore. I quadricipiti mummificati trovavano invece nuova linfa, permettendogli di spiccare stavolta un doppio salto. Una volta nell'aere, in emulazione di Jordan, il nostro cavaliere senza macchia e senza armatura poteva saltare nuovamente in qualsiasi direzione, trasportando le sue mutande verso lidi mai raggiunti prima. Il doppio salto si rivelò l'elemento chiave del design chohmakaimuriano. Utile a superare ostacoli, a rendere più complessi gli attacchi ai boss, ad incrementare la tensione per gli atterraggi di precisione, il double-jump accompagnò una struttura dei livelli più piattaformica che in passato, vagamente più frammentata, con maggiore varietà rispetto ai prequel seppure con qualche leggero calo di ritmo. La dolcezza audio-video del terzo episodio si scontrò con rallentamenti densi e maligni, in grado di scatenare nuovi dibattiti sul processore superfamicomiano, ma non di pregiudicare oltremodo l'esperienza di gioco. **Chohmakaimura**, in definitiva, si rivelò la degna chiusura della trilogia, accompagnando con merito le sessioni di maledizioni di una nuova generazione di giocatori. Ma soprattutto, confermando per l'ennesima volta ciò che tutti sapevano. Ovvero che… Sir Arthur è un uomo coraggioso. Dopo 3 episodi della sua saga, milioni di zombie sventrati e migliaia di indecorose morti, il nostro eroe medievale sa bene che salvare il suo unico amore gli costerà un inferno. Eppure, anche se in mutande, Sir Arthur non si ferma. **G'nG**, in tutto questo, non è un semplice videogioco, è un insegnamento di vita. La strada è massacrante, arrivare in fondo è impresa da pochi, eppure, anche se in mutande, c'è chi stringe i denti e non desiste mai. Abbiamo ancora voglia di massacrare quel demone alato. Oltre la lapide c'è un altro salto, un altro mostro, un'altra morte. Ma nonostante tutto, e questa è la verità, nessuno ci può fermare…





OUTRO - La filosofia del cinghiale, ovvero, storia & gloria di una generazione di fenomeni

Nell'anno del Signore millenovecentoottantacinque eravamo personaggi dalle altezze minimaliste e dalle età oscillanti tra una e due cifre. Alcuni non sapevano scrivere, altri ricordavano a malapena il trionfo dell'ottantadue, altri ancora iniziavano a sognare la prima *dueruoteamotorechesaràunabattaglia*. Eppure, nel nostro piccolo, eravamo dei fenomeni. Le sessioni di calcio in cortile ci devastavano di polvere e sudore solo quanto le sessioni di (video)gioco in salotto. Nella sofferenza dei pochi fondi monetari nazionali (o meglio, personali) ogni acquisto assumeva il valore della conquista epica da tramandare in latino. Il *De Bello Ludico*. In quei giorni vigeva la filosofia del cinghiale. Una filosofia il cui unico assunto era il seguente: anche il cinghiale, se si applica, impara. E infatti, nel nostro piccolo, non eravamo dei fenomeni. Eravamo dei cinghiali. Sistematiche operazioni di demolizione del videogioco accompagnavano interminabili pomeriggi di pioggia, gonfi di occhi rosso magenta e cali diottrici. Il livello ostico & malvagio, certamente inserito dal designer con sorriso farabutto & beffardo, non aveva alcuna possibilità di arrestarci. L'annichilimento del videogioco, inesorabile, proseguiva a ondate compresse, con reiterazioni dei livelli al limite del rainmaniano. Per la mia generazione la curva di apprendimento non aveva nessun significato. Nulla ci era mai parso più difficile di quanto una sana applicazione maniacale non potesse risolvere. Ma non era così. Oggi rigiochiamo a quei titoli e, dimentichi del nostro passato cinghialesco, riscopriamo il senso intimo del livello di difficoltà. E' una mia impressione? Oppure nel corso di questi anni il livello medio di difficoltà dei nostri videogiochi è andato alleggerendosi come una bottiglia di rum nella notte dell'Avana? Certo, impossibile confrontare retro-partite di pochi minuti, improvvisate tra una pulizia della soffitta e l'altra, a settimane di violenta dedizione. Eppure qualcosa mi sfugge. Appollaiati su una spalla, piccoli demoni rossi (troppe partite a **G'nG**) mi suggeriscono che le softco hanno necessità di spacciare software alla larga utenza. Possiamo capirlo. Il mondo è pieno di giocatori della domenica. Solo che lunedì, come gli altri, più degli altri, anche loro passano in negozio a comprare un videogioco. E non si può offrire ai nostri ospiti (perché di nostri ospiti si tratta) un'esperienza volgarmente reiterata. Il videogioco, quindici anni fa, era una bottiglia di chinotto vuota. Più si avanzava nei livelli, sistematicamente impilati uno sopra l'altro, più il nostro sudore la riempiva. In caso di *game over*, da capo, svuotata la bottiglia. In caso di completamento, grande festa, e ci si beveva su. Magari non proprio la stessa bottiglia di chinotto. Ripetere ostinatamente il primo livello era la normalità, programmarlo perché continuasse ad impegnarci nei secoli era altrettanto scontato. Oggi non più. **MGS** è più lungo di **G'nG**. L'avreste mai detto? Ma **MGS** è il modo nuovo di intendere il videogioco. Un'avventura a 4 dimensioni, una trama, un racconto, da scorrere sulle note del colpo di scena, della risoluzione immediata dell'enigma, del superamento agevole del combattimento, sempre supportati da sua maestà il salvataggio. Lo scontro con Revolver Ocelot è pensato per essere vissuto una volta sola, perché così è lo show, e lo show, si sa, blablabla. Non un male. Un differente approccio, diremmo. Eppure ancora qualcosa mi sfugge. Non è solo questo. Forse c'è dell'altro. Forse siamo noi a volerci convincere che la difficoltà è in crollo verticale, proprio per affermare la superiorità dei nostri tempi rispetto a questi. Chissà, magari per il piacere intimo e segreto di denigrare dal nostro altare i videogiocatori odierni. "Siete una manica di pippe!", verrebbe da urlare. Troppo facile. Oltre che troppo approssimativo. La verità è che non è così. Io stesso ho visto cose che voi convinti autocelebratori non potreste immaginare. Cinghiali moderni votati alla distruzione di videogiochi su PlayStation; esseri umani dalle dimensioni ridicole ridicolizzare qualsiasi avversario in qualsiasi picchiaduro poligonale; navi in fiamme al largo dei bastioni di Orione, che non c'entra un cazzo ma fa epico. Anche oggi il cinghiale, ferito nei pollici ma mai nell'orgoglio, si rintana davanti allo schermo e, nel pomeriggio di pioggia, demolisce il videogioco. E non è colpa sua se il livello *hard* si è trasformato in *normal* e l'*hard* non esiste più. Il vero videogiocatore esiste ancora, questo è ovvio, ma non è più solo. Ma poi, in fondo, è mai esistito il vero videogiocatore? E mentre ci penso, riflettendo su come qualcosa sembri ugualmente sfuggirmi, mi passano davanti agli occhi quegli anni. Era l'anno del Signore millenovecentoottantacinque, e noi eravamo una generazione di fenomeni. Una generazione di egregi, insuperabili, fenomenali cinghiali…

Twilight Saturn Zone (ovvero, ai confini del retrogaming) & Next Month

Il prossimo mese **TFP** vi invita nelle vaste pianure della videozona del crepuscolo. Il luogo dove finisce il retrogaming, inizia il videogioco contemporaneo, e i giornalisti specializzati scrivono rubriche alienanti. **TFP** si prepara alla commemorazione di quella che, verosimilmente, è da considerarsi la console più recente da inquadrare nel fenomeno retrogaming: il Saturn.
E mentre prepara la cerimonia con la dovuta sacralità, annuncia per il prossimo mese la recensione di due giochi.
Per quanto riguarda i titoli, come al solito, il riserbo è più totale e la certezza è una sola: dovete morire. L'infinita bontà di chi scrive si presta però a qualche piccola anticipazione. Possiamo dire che si tratta di due titoli molto diversi tra loro. Possiamo anche dire che il primo è una colonna portante assoluta della softeca Saturn. E anche che il secondo è un titolo meno conosciuto, ma non per questo da abbandonare all'oblio dei soli collezionisti. Intuito qualcosa? No? Perfetto, lo dicevo che dovevate morire. Consumate le vostre inutili vite sull'obolo videoludico mensile, mi raccomando.
Qui si gioca sul serio. E un po', quando il bisogno è impellente, si pensa anche. Idiozie, direte voi. Può darsi, rispondiamo noi, ma intanto vi lasciamo perché il momento, come sempre accade, è giunto.
Spazio alla chiusura. E spazio al refrain della domanda del mese: la goccia di sudore è destinata all'estinzione?

SUPER**TRIX**

a cura di paolo**cardillo**

Army Men: Sarge's Heroes 2 (PS2)

Password	Effetto
FREEPLAY	Selezione livelli
GIMME	Tutte le armi
NODIE	Invincibilità
NOSEEUM	Invisibilità
SHORTY	Rimpicciolimento
IMHUGE	Ingrandimento

Modalità Debug
Inserite prima la password THDOTEST e poi una delle password qui sotto per i rispettivi livelli:

Password	Livello
BOOTCAMP	Boot Camp
DINNER	Dinner Table
OVERPASS	Bridge
COOLER	Refrigerator
NECROPOLIS	Graveyard
CITADEL	Castle
MOUSE	Tan Base
ESCAPE	Revenge
ESCRITOIRE	Desk
COT	Bed
BLUEBLUES	Plasticville
BUYME	Toy Shelf
EXPRESS	Cashier
LITTLEPEOPLE	Toy Train Town
NUKEM	Rocket Base
EIGHTBALL	Pool Table

Rumble Racing (PS2)

Password	Veicoli	Circuiti	Competizioni
UBTCKSTOH	Buckshot		
TLACOBTLA	Cobalt		
BSUIGASUM	Gamecus		
HGIROLREL	High Roller		
CDAAPTN1A	Interceptor		
KCEROCTEK	Redneck Rocket		
PTOATRTO1	Revolution		
ABOGOBOGA	Road Trip		
OPSRTISUC	Sporticus		
AMHBRAAMH	Stinger		
THTORHROT	Thor		
VTYANIYTT	Van Itty		
1AREXT1AR	Vortex		
NALDSHHSD	XXS Tomcat		
P1PROC1PU	Cataclysm	Falls Down	Pro Cup 2
Q2PROC2YT	Escargot	Gauntlet	Pro Cup 3
AEPPROPUC	Road Kill	Surf, Turf	Elite Cup Series
ILETEC1MB	Jolly Roger	Coal Cuts	Elite Cup 2
ILCTEC2VB	Malice	Wild Kingdom	Elite Cup 3
ILQTEC3PU	Direwolf	Over Easy	Elite Cup 4
LEAITEPUC	Blue Devil	Outer Limits	EA Elite Cup
ZEAGTLUKE		Circus Minimus	
YEAMPLOWW			EA Stunt Cup

(sblocca anche il filmato Grand Champion)

Codici per il Championship Mode
KOZIEC1PU
KOZIEC2P1

Gauntlet: Dark Legacy (PS2)

Codici dei personaggi
Inserite questi codici al posto del nome

NUD069 - S&M Dwarf
STX222 - Faccina felice
KJH105 - Motosega
PNK666 - Punkrock
TAK118 - Ninja
STG333 - Employee Stig
KAO292 - Cameriera
CSS222 - Ex-Impiegato Chris
RIZ721 - Giocatore di football
DIB626 - Manager Mike
SJB964 - Karate Steve
ARV984 - Created by Don
AYA555 - Scolaretta
CEL721 - Cheerleader
RAT333 - Rat Knight
GARM99 - Regular Garm
GARM00 - Sickly Garm
SUM224 - Sumner
SKY100 - Sky General
MTN200 - Mountain General
TWN300 - Town General
CAS400 - Castle General
ICE600 - Ice General
DES700 - Desert General
BAT900 - Battle General

Codici dei trucchi
Sempre da inserire come nomi

10000K: 10,000 Gold
INVULN: Invincibilità
000000: Invisibilità
SSHOTS: Super balestra
MENAGE: Sparo triplo
REFLEX: Colpo riflesso
1ANGEL: Anti-Morte
PEEKIN: Vista a raggi X
PURPLE: Turbo al massimo
DELTA1: Nemici rimpiccioliti
ALLFUL: 9 pozioni e 9 chiavi
XSPEED: Sempre di corsa
QCKSHT: Lanci velocizzati

Codici dei costumi segreti
Da inserire come nome

EGG911: Pojo il pollo
STX222: Jester "modellino"
RAT333: Guerriero con testa di topo
ICE600: Un nano gigante
PNK666: Jester col capoccione
TAK118: Knight vestito da Ninja con gli artigli
TWN300: Valkyrie con la falce
CAS400: Warrior con look diverso
GAM666: Wizard malvagio
SKY100: Wizard alternativo

Super Bombad Racing (PS2)

Galaxy Circuit
Arrivate tra i primi tre in tutti i tracciati per sbloccare la pista Galaxy Circuit.
Mirror Mode
Ottenete una medaglia d'oro nel Galaxy Circuit con qualsiasi personaggio e potrete gareggiare in tutte le piste in senso contrario.
Nei panni di Darth Vader
Ottenete una medaglia d'oro nel Galaxy Circuit con Anakin Skywalker per sbloccare il mitico Darth Vader.

CODICI ACTION REPLAY

Red Faction (PS2)

(Master Code)
EC8E9F08 1456E60A
Munizioni infinite
Premete L2 *per l'attivazione*
0C3DC026 1456B10C
1C84CAB8 1456E7A5
Tutte le armi
Da inserire all'inizio del gioco – Parte 1
0C3DC026 1456AC0C
1DB80408 1355E6A6
0C3DC026 1456AC0C
1DB8040C 1355E6A6
0C3DC026 1456AC0C
1DB80410 1355E6A6
0C3DC026 1456AC0C
1DB80414 1355E6A6
0C3DC026 1456AC0C
1DB80418 1355E6A6
0C3DC026 1456AC0C
1DB80514 1456089C
0C3DC026 1456AC0C
1DB80518 1456089C
0C3DC026 1456AC0C
1DB8051C 1456089C
0C3DC026 1456AC0C
1DB80520 1456089C
0C3DC026 1456AC0C
1DB80524 1456089C
0C3DC026 1456AC0C
1DB80428 1456089C
0C3DC026 1456AC0C
Tutte le armi
Da inserire all'inizio del gioco – Parte 2
1DB8042C 1456089C
0C3DC026 1456AC0C
1DB80430 1456089C
0C3DC026 1456AC0C
1DB80438 1456089C
0C3DC026 1456AC0C
1DB80438 1456089C
0C3DC026 1456AC0C
1DB80440 1456089C
0C3DC026 1456AC0C
1DB80444 1456089C
0C3DC026 1456AC0C
1DB80448 1456089C

Ring of Red (PS2)

Master Code
EC83760C 1456E60A
Timer
4C525CC8 1456E7A5
Energia infinita
1C5AC504 1456E6B9
Sempre carico
1C5AC598 1456E7A5

Fur Fighters (PS2)

Master Code
ECB330E0 1456E60A
Energia infinita – World Quack Center
4CD7CD24 1456E781
Proiettili infiniti – World Quack Center
4D9F924C 1456E781
Granate infinite – World Quack Center
4D9F924A 1456E781
Granate infinite – Lower East Quack
4D82174A 1456E781
Proiettili infiniti – Lower East Quack
4D82174C 1456E781
Granate infinite – Lower East Quack
4D821750 1456E781
Razzi infiniti – Lower East Quack
4D82174E 1456E781
Energia infinita – Upper East Quack
4CACC124 1456E781
Proiettili infiniti – Upper East Quack
4C54F8CC 1456E781
Granate infinite – Upper East Quack
4C54F8CA 1456E781
Granate infinite – Upper East Quack
4C54F8D0 1456E781
Razzi infiniti – Upper East Quack
4C54F8CE 1456E781

Action Man: Mission Extreme (PSone)

Energia infinita – City Streets
801164B0 03E8
Energia infinita – Desert Base
801C12FC 03E0
Energia infinita – Queen Plant
801C9394 03E0
Energia infinita – Toxic Lab
801C1240 03E0
Energia infinita – Spider Tank
801CA8F8 03E0
Energia infinita – City Skies
801C01F2 03E0
Energia infinita – Island Base
801C8E40 03E0
Energia infinita – Skullbot Factory
801C8A20 03E0
Energia infinita – Hold
801C8E40 03E0
Energia infinita – Silo
801C98DC 03E0
Energia infinita - Jet Boss
801C9788 03E0

BIT WORLD
VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIA CAVALLOTTI, 98 TEL.039/2720499
20052 – MONZA (MI) WWW.BITWORLD.IT
TEL./FAX039/747171 WWW.BITWORLD.IT

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ALONE IN THE DARK NEW NIGHTM.	TEL
BIO HAZARD DIR. CUT	L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BRAVE SAGA1+MODELLINO ROBOT	L.129
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GEN. 2	TEL
CAPITAN COMMANDO	L.129.000
CAPITAN TSUBASA J	L.149.000
CARD CAPTOR SAKURA	L.139.000
CASTLEVANIA CHRONICLES	TEL
CHANGE GET A ROBOT	L.99.000
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
CLOCKTOWER 1	L.49.000
CLOCKTOWER 2	L.89.900
COSMO WARRIORS ZERO	TEL
DEVILMAN	L.139.000
DENSHA DE GO	L.89.000
DENSHA DEGO 2	L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL	L.129.000
DENHA DE GO NAGOYA	L.139.000
DIGIMON WORLD 2	TEL
DINO CRISIS 2	TEL
DRACULA X (JAP)	L.95.000
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.89.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.89.000
DRAGON QUEST 7	TEL
EINHANDER	L.69.000
FISHERMAN BAIT	L.39.000
FINAL FANTASY TACTICS CON OROLOGIO	
E CARD	L.129.000
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 9	TEL
FINAL FANTASY CHRONICLES	TEL
EVANGELION	L.89.000
GEPPY X	L.129.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
GUNDAM GHIRENS GREED	L.129.000
HOKUTO NO KEN 2	L.139.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	L.39.000
YAMATO BATTLE SHIP 2	TEL
YUNA FINAL EDITION	L.59.000
LEGEND OF MANA	TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL
LU PIN III	L.89.000
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 97	L.99.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.69.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.59.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	L.99.000
METAL SLUG	L.89.000
METAL SLUG X	TEL
POCKET JIMAN	L.59.000
POCKET FIGHTER	L.39.000

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

PERSONA 2 USA	L.139.000
KING OF FIGHTERS KYO	L.89.000
RANMA 1/2	L.139.000
ROBOT DANDY	L.129.000
ROCKMAN X 5	TEL
S.HERO SAKUSEN	TEL
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT WARS ALPHA	TEL
S.ROBOT ALPHA GAIDEN	TEL
SAILOR MOON	L.139.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SD GUNDAM G GENERATION FIF	TEL
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
STRIDER 1&2	L.129.000
SUMMON NIGHT 2	TEL
TALES OF ETERNIA	TEL
TASTUNOKO FIGHT	L.139.000
TECHNO BEE	TEL
TOKYMEKY MEMORIAL 2	TEL
TIME BOKAN GOGOGO	TEL
TIME CRISIS PROJECT TITAN	TEL
TOBAL 2	L.89.000
TWILIGHT SYNDROME	L.139.000
VALKIRYE PROFILE USA	L.139.000
WINNING ELEVEN 2000	TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2000 2° PART	TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2001	TEL
VAMPIRE SAVIOR EX EDITION	TEL
999 STORY OF GALAXY EXPRESS	TEL
WOODY WOOD PEGGER GO GO GO	TEL

GIOCHI USATI:

SPECOPS L.25000 V-RALLY2 L.25000
SUPERBYKE RACING L.25000EXCITING
BASS 2 L.25000FIFA 99 L.19000INT. TRACK
& FIELD L.15000TOCA 1 L.15000TOCA 2
L.25000 GRAN TURISMOL.15000 MOTAL
KOMBAT TRILOGY L.19.000 MILLEMI-
GLIA L.25000 RIDGE RACER4L.29000NBA
LIVE 2000 L.25000ACTUASOCCER2L.15000
NEWMANHAASL.19000 JGTCL.25000

GAMEBOY ADVANCE TEL

SUPER MARIO ADV. / TONY HAWKS 2
F-ZERO / MARIO KART
WILD WILD RACING / CASTLEVANIA
ROCKMAN BREATH OF FIRE
ADVANCE G.I.-A STREET FIGHTER 2 X
FINAL FIGHT JURASSIC PARK 3
RAYMAN ADVANCE / FIRE PRO WREST.
WARIO LAND 4 JGTO GOLF

CD MUSICALI:

CAVALIERI ZODIACO 5CD	L.119.000
DRAGON BALL Z	L.29.000
SAILOR MOON	L.29.000
RANMA 1/2	L.29.000
MAISON IKKOKU	L.29.000
FINAL FANTASY 7	L.29.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.95.000
FINAL FANTASY 9 4 CD	L.99.000
DRACULA X	L.29.000
ZELDA 2 DOPPIO CD	L.58.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERS. PSONE	L.299.000
CONTROLLER PER DENSHA DEGOL.	129.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.109.000
CONVERTITORE USA/JAP/EURO PER	
PSONE E SCPH 9002	L.59.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L. 9.900
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBRL.	79.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
VOLANTE+PEDALIERA+VIBR.	L.69.000
CONVERTITORE ACTIONREPLY PERMET-	
TE DI VEDERE TUTTI GIOCHI	
USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL	
L.29.900	

MODIFICA USA/JAP/EURO
L.50.000

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION 2 GIAPPONESE L.999.000

GIOCHI JAP:

ACE COMBAT 4	TEL
ALIVE WORLD SOCCER 2001 (KONAMI)	
BIO HAZARD CODE VERONICA	L.169.000
BOUNCER	L.179.000
BLOODY ROAR 3	TEL
DARK CLOUD	L.179.000
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	L.159.000
DEVILMAY CRY	TEL
DNA DARK NATIVE	TEL
DYNASTY WARRIOR 2	L.159.000
DUEL MONSTER 2	TEL
SSX EXTREME RACING	L.179.000
EVANGELION TYPING E	TEL
EVERYBODY GOLF 3	TEL
EXTERMINATION	TEL
EVERGRACE 2	TEL
FINAL FANTASY X	TEL
GLOW LANCER 2	TEL
GRAN TURISMO 3	TEL
GUNDAM G-SAVIOR	L.179.000
GUN HEARTS	TEL
KLONOA 2	L.179.000
WINNING ELEVEN 5	TEL
TEKKEN	L.99.000
MOBILE SUITE GUNDAM	TEL
MOTO GP NAMCO	L.149.000
ONIMUSHA	TEL
REAL ROBOT REGIMENT	TEL
SILENT HILL 2	TEL
SUNRISE HERO R	L.179.000
ZEONIC FRONT+GUNDAM 0079	TEL
ZOE	L.149.000

ACCESSORI:

MEMORY CARD 8MG.	L.79.000
SUPPORTI VERTICALI	L.49.000
VGA BOX PER IL MONITOR	L.129.000
PLAYSTATION 2 JAP	L.999.000
PLAYSTATION 2 PAL	TEL

INTERNATIONAL

a cura di
Matteo Bittanti

feed*back*
mbittan@tin.it

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

SEPTEMBER

Matteo Bittanti, *simulacrum*, vive in un parco a tema della California. Dalle parti di San Francisco, per essere precisi. E' stato clonato sei volte. Indossa polo *Fred Perry's* (60 dollari), scarpe da tennis *Puma* (80 dollari) e shorts *Replay* (90 dollari). La sua frase preferita è "*Oh, my God, that's the funky shit*". Nel tempo libero gioca a go con Philip K. Dick.

[r]umori

All'inizio di giugno, il mitico Soundlab di New York ha organizzato il *Kaiju Big Battel*, un happening dedicato alle sonorità videoludiche. L'evento - riconducibile al movimento *Cultural Alchemy* fondato a NY nel '95 - ha coinvolto artisti come DJ Spooky, How2, Anti-Pop Consortium, Luke, Cannibal Ox, e visuals di Madame Chao, Fondue, PanOptic e Blip. Sono previsti tour nel resto degli States (a luglio, per esempio, DJ Spooky sarà a San Francisco e San José), quindi se siete in vacanza da queste parti, checkate le proposte dei clubs.

altrisuoni**ultrasuoni**

Plaid — **Double Figure**

Nitin Sahney — **Prophesy**

Squarepusher — **Go Plastic**

Faithless — **Outerspective**

Le Peuple de l'Herbe — **Triplezero Plus**

Le nebbie di **Avalon**

"Ha trovato una voce.
Adesso ha bisogno di un corpo."
(*Ghost in the Shell*)

Dopo la crisi *eXistenZ*-iale di Cronenberg, un'altra tormentata escursione filmica nelle perversioni del virtuale. Il fine è, *once again*, illustrare le conseguenze del delitto perfetto denunciato da Baudrillard, *id est*, la sostituzione del reale da parte della simulazione videoludica. Basato su una sceneggiatura di Kazunori Itoh, il nuovo film del geniale Mamoru Oshii, *Avalon* è stato presentato lo scorso novembre al Tokyo International Film Festival e quindi riproposto all'ultima edizione del festival di Cannes (la versione DVD è da poco disponibile in Giappone). Descritto da James Cameron come "*one of the most stylish and beautifully artistic SF movies made to date*" (*Playboy*, edizione giapponese, dicembre 2000), *Avalon* esplora le aporie dell'ontologia videoludica e tematizza l'opposizione binaria presenza/assenza. Elegante, affascinante, lontano dai frizzi e lazzi del sopravvalutatissimo fumettone dei Wachowski Bros, *The Matrix*, *Avalon* è una gemma preziosa. L'azione si svolge in una metropoli dell'Europa orientale in stato di avanzata decomposizione per via di perpetue crisi economiche ed energetiche (la California prossima ventura?). Per dimenticare lo squallore del reale e guadagnarsi da vivere, i ragazzi indugiano nelle illusioni digitali di *Avalon*, realistico video game bandito dal governo. Come **Half-Life** e i suoi fratelli, *Avalon* può essere fruito in singolo ed in multiplayer. Portando a termine la missione si raggiunge uno stato di *Nirvana*, di illuminazione, di riposo fisico e spirituale (ogni riferimento alla mitologia britannica è puramente intenzionale). Ash, come Allegra, gioca per vivere e vive per giocare. L'immersione nell'universo simulato avviene per mezzo di una s[t]imolazione del sistema nervoso centrale, ma invece dei pod cronemberghiani qui si usano caschi puntati che richiamano vagamente il *design* degli strumenti di tortura dei secoli bui. Giocare ad *Avalon* fa male: il game over conduce infatti alla catatonia. Dopo aver perso il compagno Murphy nei gironi infernali del videogioco, Ash rimane sola. Il suo amore galleggia infatti nel limbo di un sanatorio e l'invincibile party dei *Wizards* è ormai un ricordo del passato. L'unico antidoto all'anomia è un simpatico bassotto, che svolge un ruolo cruciale all'interno della narrazione (il fantasma nella macchina, chiave d'accesso alla dimensione più recondita del virtuale). La protagonista, Ash (Malgorzata Forenmiak, nessuna parentela con l'omonimo androide di *Alien* o il mitico personaggio brucecampbelliano) intraprende una viaggio simulato alla ricerca dei game designer di *Avalon*. I temi centrali del film di Oshii rimandano ipertestualmente ed intertestualmente a quelli di Cronenberg [e, di rimbalzo, a quelli di Gibson, si veda in particolare l'episodio di *The X-Files*, "First Person Shooter" di cui aveva scritto la sceneggiatura]: la fragilità dell'essere, l'ambiguità del reale, la frantumazione del concetto di identità, la dicotomia tra tecnofilia e tecnofobia, gli effetti disastrosi della pratica videoludica, l'evoluzione dell'*Homo Sapiens* in *Homo Videoludens*. Ma la poetica di Oshii è assolutamente idiosincratica. Ritornano, in forma tutt'altro che dis-simulata, il tormentato interrogarsi sul [dis]senso della vita e sull'escatologia techno-ludica del Maggiore Mokoto Kusanagi (*Ghost in the Shell*). Sarebbe stato facile ambientare un film come *Avalon* in uno scenario paradigmaticamente sci-fi come [neo]Tokyo. Invece Oshii, spiazzandoci, privilegia l'austerità decadente di una Polonia in disfacimento che richiama il Canada rurale e a-technologico di *eXistenZ*. Retrofuturismo *di rigueur*. Girato interamente in polacco, *Avalon* è prima di tutto un capolavoro estetico: il film combina scene dal vivo con immagini in computer grafica e la colonna sonora orchestrale di Kenji Kawai conferisce al film un tono assolutamente epico. Le scene, quadri in movimento, sono state ritoccate con colori dalle tonalità slavate, che conferiscono agli interni un look lynchiano, opprimente, alienante. Sembra di trovarsi di fronte ad un documento proveniente da un futuro che è già obsoleto, un report dal fronte firmato/filmato dall'esercito delle dodici scimmie. Brillanti le furiose scene di battaglia che coinvolgono carri armati ed elicotteri interamente realizzati al computer e con gli avatar che

Come in eXistenZ, l'eroe è un'eroina. Là Allegra, qui Ash...

si sbriciolano in pixel. Due osservazioni. Primo, gli effetti speciali sono solo una componente del film: *Avalon* è prima di tutto una riflessione sull'uso/abuso della tecnologia, non un'apologia dell'inorganico. Secondo: siamo lontani anni luce dall'iper-cinesi hongkonghese di *The Matrix*. I combattimenti avvengono con armi convenzionali e i giocatori non compiono prodigiosi balzi da un palazzo all'altro. Costato sei milioni di dollari, *Avalon* è un'esperienza cinematografica straordinaria. E' tutto quello che *Nirvana* sarebbe potuto [*dovuto*] essere. Una visione che impone una re-visione: come i video games, del resto, la cui essenza consiste nella ripetizione, il film richiede, pardon, invoca più fruizioni. Uno dei più grandi registi giapponesi di anime, Mamoru Oshii ha curato *Patlabor: Mobile Police 1 & 2* e ha diretto i due film tratti dalla celebre serie di OAV. Portano la sua firma anche la saga televisiva di Lamù e film come *Beautiful Dreamer*. Il suo capolavoro è *Ghost In The Shell*. Inediti in Italia sono *Dallos*, *In the After Math*, *Gallon*, *Tenshi no Tamago*, *Jin-roh* (noto anche come *The Wolf Brigade*, 1998) e lo stupendo *Blood: The Last Vampire*. *Avalon* sarà distribuito negli Stati Uniti in autunno da Miramax. L'adattamento sarà curato da Neil Gaiman (*Sandman*, *American Gods*). Un'ottima scelta, considerando che Gaiman ha già svolto un eccellente lavoro con *Princess Mononoke* di Miyazaki. In Italia dovrebbe arrivare per la fine dell'anno o per l'inizio del 2002. Oshii ha detto che "*A livello digitale, tutti i film diventano anime*". Mi permetto di aggiungere che, "a livello di digitale, tutti i film diventano "video games."

Titolo: Avalon.
Regista: Mamoru Oshii.
Casa di Produzione: Bandai Visual Co.
Cast: Katarzyna Bargietowska, Dariusz Biskupski, Malgorzata Foremniak, Wladyslaw Kowalski, Jerzy Gudesko, Bartek Swiderski.
Data: 20 gennaio 2001 (Giappone).
Sito ufficiale (in giapponese): www.avalon-net.com

Manga

Arriva finalmente nelle edicole italiane *Zero One* (Planet Manga, 7.900 lire, 200 pagine circa), il fumetto ideato da Hiroya Oku per Shueisha. *Zero One* è ambientato in un liceo nipponico, in un futuro non troppo lontano ed è incentrato sulle vicende di alcuni ragazzini appassionati di video games (a proposito, qualcuno si ricorda di *Game Center Arashi*?). Al centro della narrazione la titanica disfida tra Neru, il timido ed esile protagonista, e Yagami, uno studente arrogante e spocchioso dal passato misterioso. Quest'ultimo è il classico figlio di papà, bello ed intelligente, mentre Neru, da buon otaku è spesso oggetto di scherno da parte dei suoi coetanei. Il terreno dello scontro e' un videogame ultrarealistico, *MBZ* [nessun legame con MBF. Apparentemente], che rappresenta per Neru la possibilità del riscatto. A complicare le cose ci si mette Saki Morikawa, l'oggetto proibito del desiderio di entrambi. Come in *Avalon*, anche nello scenario creato da Oku, la dicotomia tra reale e virtuale viene presto a mancare. I disegni di Oku, *tres high-tech*, sono il frutto di un uso accorto della *computer graphics*. *Zero One* fa parte della collana fantascientifica Manga 2000.

Anime

Serial Experiments Lain (Pioneer Ldc, 1998; Dynamic 2001) di Ryutaro Nakamura è l'anime *par excellence* della *nu culture* digitale. Che si tratti di un capolavoro lo si capisce già dai titoli di testa, sgranati, sporchi, marci, rancidi, *insert* in inglese e giapponese che si accavallano e si scalciano [*Se7en, anyone?*]. Basato su una sceneggiatura di Chiaki Konaka, l'anime refresha le convenzioni e le formule di generi quali horror, fantascienza e techno-ludico. Ancora una volta, la protagonista è una donna, o meglio una ragazzina, esile e vulnerabile, persa nei meandri del virtuale. Il film è permeato da uno struggente nichilismo. *Serial Experiments Lain* comincia con una fine: al rientro da scuola, una studentessa si suicida gettandosi da un cornicione di Shibuya. Ma i morti non vogliono saperne di riposare in pace: si manifestano di continuo ai vivi. Metafora di facile lettura: il mondo digitale è l'inferno ed il paradiso insieme, mentre il reale è un purgatorio analogico e analudico. Nell'universo di *Lain*, il computer è prima di tutto una tecnologia di navigazione, non a caso è chiamato Navi ("*Dove vuoi andare, oggi?*"). L'anime presenta numerose affinità con il film di Oshii, due testi inzuppati di paranoia e caffè nero bollente. Come *Avalon*, *Serial Experiments Lain* è una perlustrazione inquieta nei mondi virtuali, un'indagine metafisica che usa la metafora ludica come mero pretesto. L'ambivalenza tra realtà e finzione, tra *Wired/Unwired World* si traduce con l'isolamento di *Lain*, fino alla progressiva perdita dei punti di riferimento. Anche qui il tema centrale è quello della *quest*: *Lain* è alla ricerca del creatore del mondo virtuale, Masami Eiri. Come in *Avalon*, anche in *Serial Experiments Lain* gli spettri "giocano" un ruolo centrale (del resto cosa sono le ombre sullo schermo se non proiezioni fantasmatiche della nostra labile identità?). E anche qui, lo scenario è tutt'altro che cyber: *high-tech* e *sci-fi* qui

lasciano spazio al *low-fi* e al *low-key* della vita quotidiana. I personaggi si ritrovano in un club chiamato Cyberia [link al titolo del romanzo di Douglas Rushkoff?], e consumano una droga potente [echi della soma di Aldous Huxley?]. E come in *Avalon*, il ritmo della narrazione è lento-ma-violento: Ryutaro Nakamura come Mamuro Oshii non ha fretta di rivelare tutti i retroscena di una storia che, per definizione, si sottrae allo sguardo, creando atmosfere cariche di tensione. *Serial Experiments Lain* è prima di tutto una riflessione sul tema della memoria e dell'oblio. Anche qui la tecnologia è ibrida: Nakamura combina animazioni digitali e tradizionali enfatizzando il contrasto tra i personaggi e gli sfondi con cromatismi iper-realistici. Teologia virtuale, nanotecnologia, post-umano: Lain è una St. Honoré, una torta a più strati, che va degustata lentamente. Ma è soprattutto uno straordinario puzzle, un enigma affascinante. Il primo DVD di *Serial Experiments Lain* (che include due "livelli", *Weird e Girls*) è stato distribuito in Italia a giugno insieme ad un glossario a colori di 36 pagine. A luglio sarà pubblicato anche il secondo volume (*Psyche*, *Religion*, *Distortion*, *Kids*) mentre i restanti due (*Society*, *Rumors*, *Protocol*, *Love*; *Infornography*, *Landscape* ed *Ego*) saranno distribuiti entro la fine dell'anno.
Morale della favola: *Serial Experiments Lain* è il migliore video game per PlayStation2.

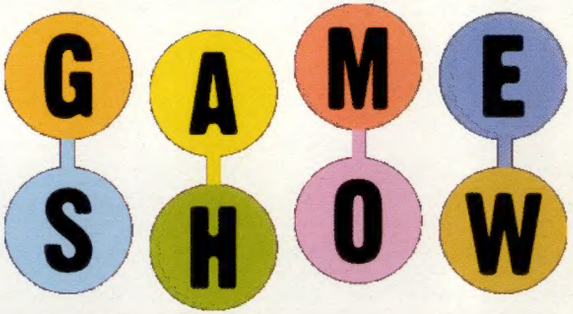
lettiriletti

Sincronia perfetta. L'arrivo nelle sale del nuovo film di Spielberg, *A.I.*, concide con la pubblicazione della versione due punto zero di un seminale saggio di Antonio Caronia, *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale* pubblicato originariamente nel 1985 grazie ai tipi di Theoria. Il cyborg, creatura liminale, si colloca al crocevia tra organico ed inorganico, umano e artificiale. Come i video games, il cyborg incarna i sogni, le paure e le aspettative dell'immaginario collettivo. Dalla sua genesi sulle pubblicazioni pulp degli anni venti e trenta del ventesimo secolo, il cyborg ha seguito e anticipato il conflitto tra uomo e macchina. Il cyborg è una creatura mutante, che fluttua nelle reti tematiche, rappresenta in forma simbolica la deriva dell'identità individuale e si manifesta come avatar. Il saggio di Caronia, dal taglio antropologico-sociologico, è una lettura praticamente indispensabile per tutti gli appassionati di tecnologia. Nato nel 1944 a Genova (ma residente a Milano, dove lavora), Antonio Caronia ha studiato matematica, laureandosi con una tesi su Noam Chomsky. Caronia ha affiancato ad una intensa attività politica, la passione per la fantascienza e per l'insegnamento (ha insegnato in un liceo e tra i suoi studenti c'era un certo Fabio Massa). Ha scritto per una caterva e una gazzosa di pubblicazioni storiche come *Linus*, *Corto Maltese*, *il manifesto*, *Videomagazine*, *Virtual*, *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*, *Virus*, *Linea d'Ombra*, *Pulp*, *Flesh Out*. Ha tradotto romanzi di James G. Ballard, Rudy Rucker (che insegna alla San José State University ed è uno dei massimi esponenti del movimento cyberpunk), Marc Laidlaw (lo sceneggiatore di **Half-Life**, tra le altre cose). Per farla breve, è un grande. Buona lettura, pardon, immersione.

Titolo: *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale* (2001)
Autore: *Antonio Caronia*.
Editore: *Shake Collana Cyberpunkline*.
Prezzo: *L. 18.000*.
Pagine: *130*.

artevideoludica

Una delle attrazioni più interessanti del Museum of Contemporary Art del Massachussets è Game Show, che esplora la complessa dialettica tra arte e video games. In mostra i lavori di artisti come Sophie Calle, Perry Hoberman, Natalie Bookchin, Christian Jankowski, Uri Tzaig, Danny O, Jodi, Lonnie Flickinger, Maciej Wisniewski, Thompson & Craighead, Christoph Draeger e Chris Finley che negli anni novanta hanno incorporato le marche di riconoscimento proprie dei videogames nei loro lavori. Tra le opere più interessanti segnaliamo SOD (2000) di JODI (Joan Heemskerk + Dirk Paesmans), uno sparatutto in prima persona basato sull'engine di **Castle Wolfenstein** (l'originale, non il remake) e Trigger Happy (1998) di Thomson & Craighead, una riflessione su **Space Invaders** e, più in generale, sul concetto di autore. Cameo di Michel Foucalt e Yahoo. Per ulteriori info: **www.massmoca.org**.



mbfmail

x-UbiK
Sono l'anomalia, bersaglio delle difese dell'organismo madre. Sono una mutazione genetica, sono l'Alzheimer di x-UbiK. Sono il food(back) indigesto che non torna indietro. Sono la breccia nel muro di x-UbiK: I don't need no education. Sono la distorsione valvolare nel tessuto della vita. Concepisco le cose in senso inverso. Sono l'uomo nell'alto castello. Sono l'incubo malato dell'entità globale. Il lato oscuro dell'evoluzione. L'essenza della minaccia. Burattino evaso. Marionettista di me stesso. Androide ribelle e braccato. Replicante stanco di replicare. Non faccio parte della vita: la vivo. Non provo a discernere il reale dalla finzione: la vita li comprende entrambi. Tanto legati da essere la stessa cosa. Fuggo dalla macchia oleosa di x-UbiK, famigerato standard di comunicazione e crogiolo sistematico di mille filosofie mediali diverse, confusione forsennata d'infinite percezioni sensorie, allucinata esasperazione multimediale, altezzoso delirio di personalità intercambiabili, immane gioco ad incastro di scatole vuote e comunicanti. K-UbiK, R-Ubik: allinea le facce e confonditici. P-UbiK: godi della coscienza totale. L-UdiK: partecipa al gioco della vita. Partecipa al VitaGioco. Fuggo dalla confusione delle forme d'espressione, dall'approssimarsi dell'azzeramento dei tempi d'accesso alle informazioni, mi nascondo nella mia pozza d'acqua piuttosto che nuotare nel mare. Non voglio essere un'anonima goccia nell'oceano, un pugno di kb a sola lettura nella grande rete. La mia defezione è totale ma la Matrice di x-UbiK non si spezza. Fuggo e a volte mi fermo a raccogliere i germi originari: gusci ripieni di significato inviolato, insensati nella loro unicità, temuti oltremodo da x-UbiK. Propulsori, incorrotti ed inconsapevoli, del naturale corso della vita: per il sottoscritto inibitori di serotonina, droghe sintetiche e perfette. Finché potrò averne la mia malattia non guarirà. La realtà è superiore alla somma delle sue parti, ma io non vi appartengo. Sono una piccola parte distaccata, dispettosa e autonoma. Sono il pixel fuori posto nella trama digitale del multiverso. Possiedo il connettore, scatola scura e malleabile, con l'uscita out-put invertita. Ho un filtro speciale, che mi ha costruito Zoe-f, per bypassare x-UbiK e risucchiare i germi originali. Si trovano ancora, sapete, basta cercare. Ecco, ne arriva uno in questo momento. Lo manda Zoe-f. Dovreste vederla, Zoe-f: mi somiglia. Riflette x-UbiK per non finire inglobata. Ha due lenti a specchio che le sigillano le orbite. Ci sa fare. Questo germe è una piccola ROM adattata per il connettore. Un tempo la chiamavano emulazione. La installo e prego che x-UbiK non mi individui... sono in ballo e devo ballare. Anzi, sono nel gioco e voglio giocare. Mentre mi collego sono consapevole di x-UbiK che agisce implacabile fuori della finestra, grande narrazione a senso unico. Ma stringo i pugni, carne e sangue, e sono felice di sfuggirgli. Non mi avrai, dannato. Scordatelo. Abbasso la mano e... premo il capezzolo di accensione del modulo di gioco.
Federicomotokores

PrimoPiede

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO per PSone i seguenti giochi in versione PAL, tenuti benissimo e con i libretti d'istruzione: **Croc 2** e **Test Drive 6** a L.45.000, **Crusader of Might&Magic**, **MicroManiacs**, **Spec Ops 2: Ranger Elite**, **Populous**, **wip3out** e **Killer Loop** a L.30.000, **Discworld Noir** a L.35.000, **Vandal Hearts 2** a L.60.000. Spedizioni in contrassegno in tutta Italia (spese postali a carico del destinatario).
Per informazioni contattare Graziano al numero 329/2650047 o mandare una e-mail all'indirizzo: morettigraziano@hotmail.com.

VENDO i seguenti giochi per N64 a L.40.000 cadauno: **Banjo-Kazooie**, **Turok**, **Turok 2**, **Resident Evil 2**. Cerco inoltre PSone con un joypad e memory card a meno di L.100.000, Dreamcast a un prezzo ragionevole e **Mario Party** o **Smash Bros** per N64. Chi è interessato può contattarmi all'indirizzo e-mail dragonizolde@yahoo.it.

CERCO il vecchio gioco della Taito **Raystorm** per PSone. Per informazioni spedire una e-mail all'indirizzo k.i.t.t@libero.it o mandare un SMS al numero 347/5511448.

CERCO giochi su cartuccia per Neo-Geo, solo se completi di istruzioni e confezione ed in ottimo stato.
Per informazioni chiamare dopo le ore 18 al numero 338/8337056 e chiedere di Michele.

CERCO disperatamente i seguenti giochi: **Megaman: Mega World** per MegaDrive e **MegaMan 7** per Super Nintendo. Per maggiori informazioni chiamare il numero 338/4515734 e chiedere di Nicola.

VENDO o scambio due tra i seguenti giochi della PSone: **Abe's Exoddus** a L.20.000, **Spyro the Dragon** a L.20.000, **wip3out** a L.20.000, **Gran Turismo** e **Dragon Ball Z** con uno tra questi giochi: **ISS Pro 1-2** e **Crash Bash**. Annuncio valido solo per Seregno e dintorni. Per informazioni telefonare al numero 333/5988975 dalle 19:00 in poi e chiedere di Luca.

VENDO in blocco Dreamcast con modem, 3 browser, tastiera e memory card compatibile a L.300.000. Se interessati telefonare ore pasti al numero 0773/510915 e chiedere di Luca.

VENDO molti numeri arretrati di Super Console, Mega Console e Consolemania e sono disposto anche a scambiarli con numeri arretrati di Game Power. Vendo inoltre i seguenti giochi per PSone: **Tekken 2** e **ISS Pro 98** a L.20.000 cadauno oppure li scambio con **Raiden Project**.
Per informazioni telefonare al numero 050/541094 e chiedere di Luca.

CERCO per Dreamcast molte memory card a poco prezzo tra cui quella del gioco **Godzilla**. Cerco inoltre la console PlayStation2 e relativi giochi. Cerco per N64 **Starcraft 64**.
Per ulteriori informazioni telefonare dalle 20 alle 21 al numero 339/7234396 e chiedere di Cristian.

VENDO per PlayStation2 in versione PAL i seguenti giochi originali e in ottime condizioni a L.55.000 cadauno: **Shadow Of Memories**, **Wild Wild Racing**, **Tekken Tag Tournament**, **Quake III Revolution**, **ISS**, **Oni**. Vendo per PSone versione PAL **Libero Grande** a L.30.000 e **Alone In The Dark (The New Nightmare)** a L.60.000.
Per informazioni telefonare al numero 338/8852025 e chiedere di Paolo.

VENDO in blocco: PSone universale, quattro Dual Shock con due prolunghe, cinque memory card da 15 e una da 120 blocchi, cavo RGB e pistola Namco con i migliori giochi degli ultimi due anni a un prezzo interessante.
Per ulteriori informazioni si prega di telefonare al numero 0586424208 e chiedere di Paolo.

VENDO per PlayStation2 i seguenti giochi in versione PAL: **Armored Core 2** e **F1 Championship Season 2000** a L.35.000 cadauno. Vendo inoltre per PSone i seguenti titoli in versione PAL: **Dino Crisis 2** e **TOCA WTC** a L.25.000 cadauno. Spese di spedizioni a carico del destinatario.
Per informazioni telefonare dopo le 20 al numero 0331/844131 e chiedere di Alessandro.

VENDO per PSone i seguenti titoli: **Superbike 2000** a L.55.000, **Loaded** a L.40.000 e memory card a L.15.000, demo vari e **Tomb Raider 3** a L.60.000. I prezzi sono tutti trattabili.
Per maggiori informazioni telefonare al numero 0525/39601 dopo le 20 e chiedere di Nicola.

NEXTMONTH

"Trarrotti di qui per loco etterno ove udirai le disperate strida, vedrai li antichi spiriti dolenti, ch'a la seconda morte ciascun grida"
Divina Commedia, Inferno, 1,114

Super Console vi accompagna in un viaggio sanguinario tra i gironi infernali di Shinji Mikami.

"Poeta che mi guidi, guarda la mia virtù s'ell'è possente, prima ch'a l'alto passo tu mi fidi."
Divina Commedia, Inferno, 2,10

sul numero di **ottobre**

Con Primoscooter chi è senza peccato... avrà in premio il secondo cinquantino!

Solo su www.primopremio.it

Primoscooter è il pacchetto assicurativo che premia chi sa essere prudente

Primoscooter comprende la tessera ACI MotoCity e un telefono TIMMY TELIT 910i con 50.000 lire di traffico telefonico prepagato e attivazione inclusa

Vittoria Assicurazioni

Per maggiori informazioni Numero Verde 800-801179

Pagamenti online con Poste.it

primopremio

Telit

TIM Vivere senza confini

In collaborazione con:

ACI Automobile Club d'Italia

ERG

NOLAN

PIAGGIO

TIM Vivere senza confini

Vittoria Assicurazioni

OSTIA LIDO
ROMA
Via delle Canarie, 19
06/56339373
FAX 06/56341133

DREAMLAND

VIDEOGIOCHI
CONSOLE
GADGET
dal Giappone e dall'America
VENDITA PER
CORRISPONDENZA

E.mail: dreamland1@libero.it

Psx2
Le novità più attese:

Japan version	
Final Fantasy x	249,000
Ever blue	199,000
Devil may cry	199,000
Parappa rapper	179,000
Hunter x Hunter	199,000
Beat Mania II DX5	199,000
Real robot regiment	199,000
Alive world soccer 2110	199,000
Ace combat 4	199,000
Silent Hill 2	199,000
Guilty Gear x	199,000
Shen Mue 2	199,000

Pal version
Seven Blades
Boody Roar
Win Back
Gt turismo 3

I più giocati:

Eit 3 (jap)	159,000
Winning Eleven 5	189,000
Biohazard code Veronica Pal Version (NEW	179,000
Zoe	179,000

e tanti altri... telefona per ordinare

Colleziona i giochi Neogeo:

Cartucce:
Japan version:
Art of Fighting
Art of Fighter 2
Aso II
Baseball Star
Eight Man
Fatal Fury
Fatal Fury 2
Fighter History Dynamite
King of the Monster
King of the Monster 2
Last Blade 1
Last Blade 2
MaJoremaner desent
Mutation Nation
Neogeo Cup '98
Real bout 2
Real Bout Special
Riding Hero
Robo Army
Samurai Spirit
Samurai Spirits 2
Shock Troopers 2nd squad
Super sidekicks
Super sidekicks 2
The King of Fighters (dal '94 al '99)
The legend of Success Joe
The quiz detective
Top Players golf
Trash rolly
World Heroes
World Heroes 2

CD:
2020 Super Baseball
Aso 2
Breakers
Double Dragon
Fighter History Dynamite
King of Fighter 95
King of Fighter 97
Last Resort
Ninja Combat
Ninja Commando
Real Bout 2
Samurai Amwakusokorin
Samurai Spirit 3
Super Side Kicks
Super Side Kicks 2
Top Hunter
Twinkie Star
Viewpoint
Way of the Blade
World Heroes

Neo Geo cartucce
USA version:
Aero Fighters
Art of fighting
Art of fighting 2
Burning Fight
Fatal Fury special
Mutation Nation
Ninja Combat
Samurai Shodown

Game boy advanced
Il portatile più comprato

Jap Version	**Pal version**
Street fighter	Castelvania
Final Fight	S.Mario Advanced
Mario kart	F.Zero
Jurassic park III	Pacman
Super Blackbass 4	Spyro
Warioland 4 Yoshi story	Dogde ball
Love hina	
Field nine	E tante altre novita...
Puyo puyo	
King of fighters	
Zoe 2173 testament	

Da noi puoi trovare i tuoi modellini preferiti Dragon ball Bandai

Console psx2 pal	789,000
Psx2 jap + Gt3	1,280,000
Game boy Advance	279,000

Wonderswan	Telefona
NeoGeo Pocket Color	Telefona
NeoGeo cartridge/cd	Telefona
Dreamcast Jap	329,000

Vasto assortimento di modellini in metallo

Goldrake	490,000
Gaiking	310,000
Hover Piuder	179,000
Mazinger Head	195,000
Cyclone	289,000
Mazinga Z Black	299,000
Zaku red	159,000
Zaku green	159,000
Combater V	460,000
Combater V Black	460,000
RGM 79	139,000
RX78	139,000
Calendar Man	580,000
Mach 5 gogo	195,000

Telefona per le novità

Action Figure
Xebec / Kaiodo / Bandai
Marvel / Banpresto

Jojo
Ken Shiro
Spiderman
Evangelion
Final fantasy
Ghost in the shell
Trigun
Wolfwood
Alice
Tatsunoko

Saint Seya Originali bandai 1987 cad. 109,000

Dreamcast Japan Version

Out Trigger	Telefona
Eldorato gates	Telefona
Comic Party	Telefona
Seamen 2001	Telefona
Super Robot Wars	Telefona
Shenmue II	Telefona
Gapoom vs snk 2 Millionaire fight 2001	Telefona
Mark of the wolves	Telefona
House of death 3	Telefona
Sonic 2	Telefona
Alone in the dark IV	Telefona

Dvd in lingua originale a partire da 55 Lit

Exd Vol (1-3)
Ayashi no Ceres
Words Worth
Gundam Wing
Gundam w OVA Endless
Prinsess Mononoke
Jojo Adventure
Gundam zz
Fatal Fury
Saint Seya 4in1
Street Fighter Zero
Gundam 0079tv full version
Record of Lodoss war
Classmates
Kamen Raider Z.O.
Mujintoh Island xx
Giant Robot
Dragon Knight 4
Prallel Trouble Adventure
Shin Master Raiden
Hakaider
Jojo Adventure part 1
Ranma 1/2 Tv 1-18
Gunbuster
Cyber Formula Sin
Eva tv +OVA
Evamovie Part 1&2
Natural
Tenchi Mujio Tv series 1-2
Boys Bee
Ranma 1/2 Tv 1-144
Love Hima
Fushigi Yugi The Misterious Play
Super Robot 2000
Tenchi Muyo the world
Shin Peacoc King
You're under arrest '97
The legend of Reyon
Vampire Girl Miyo
Nononura Hospital
Mask Raider I Live Movie
Bastard
Midnight Eye
Pontoco
Slum Dunk the movie
DNA
Gundam 0080
Akira
Movie girl
Totoro
Nausicaa
Macross Do you Remember Love
Hand maind
Psy Buster

Trans-Rorms
Psichic Force
Yu yu Hakusho
The vision of Escaflone
Super robot Collection
Mobil Suite Gundam
You're under arrest special '99
Detective Gohan
Detective Gohan (other story)
InfiniteRyvius
His and her story
Excel Saga
Eden Bowy
Ranma 1/2 Ova
Gravitation
Bravo Saga (Gaogaigar)
Fushigi Yugi
Cowboy Bebop
Conan the boy in future
Legend of Barsara
Robot carnival
Heidi
Buzz-BZ-Live video
Orange road (OVA 1/4)
Vendread vol 1-13
Jin Roh
Masked rider (black)
Masked rider (sing)
Gundress
Dragon ball z OVA (7dvd)
Masked rider (the movie)
Golden boy
Lain (serial esperiments)
Slam Dunk tv part 1
Orange Road tv + MTV
Goebreeders file x
Cardcaptor Sakura the movie
The steel Angle Special
Love Hima - X'mas
EXD vol (1-3)

... E molti altri....

Tutta la gamma model kit della serie Gundam Master Grade (MG), Perfect Grade (PG), High Grade (HG)

RGZ-91-RE
139,000

RGM-79(G)
99,000

MS-18E KAMFER
135,000

MS-07B GOUF
99,000